PlayStation®2

Revista Oficial - España

Nº 17 • JUNIO 2002 • 6,00 €

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

La Segunda Guerra Mundial en primera persona

NOVEDADES

- Commandos 2
- Smash Court Tennis
- Aggressive Inline

[GUÍAS]

- FINAL FANTASY X
- DRAKAN: The Ancients' Gates (2ª parte)

GUMBALL 3000

Participamos en la carrera ilegal más legendaria de la historia. Descubre cómo fue y cómo será su juego

GUMBALL 3000



SOCOM: U.S. NAVY SEALS

Te mostramos en exclusiva todos los detalles del que será el primer juego On-Line para PlayStation 2







GRUPO ZETA

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

¡¡YA A LA VENTA!!

BE BAD
BE BRUTAL
BEAT TYSON

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

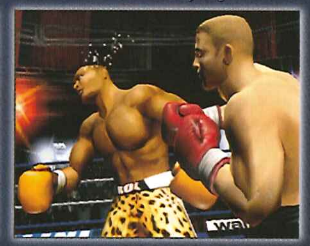
¡Déjalos K.O.!. Ya sea como Tyson o contra Tyson, vas a probar el sabor del dolor...,¡intenta probar también el de la victoria!. Dispones de más de 600 golpes diferentes, con movimientos ilegales , golpes personalizados y combos. Castigos brutal un round tras otro, acción sin pausa que saciará tu sed de un buen combate. Maniobr agresivas, bloqueos intutivos, fintas rapidísimas. Bombea tu adrenalina y prepárate par conseguir un K.O. letal. Consigue ya un equipo de primeros auxilios. Alguien va a terminar mal... muy mal.



El motor PAIN™ de daño facial te muestra la brutalidad del boxeo.



16 pesos pesados profesionales y 20 escenarios internacionales



Destroza a tu oponente en 9 modos de juego



Crea tu propio boxeador : 40 partes corporales personalizables





GENIUS AT PLAY



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López**, **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios Corporativos: **José Luis García**
Director General de Finanzas y Control de Gestión del Grupo: **Conrado Carnal**

REDACCIÓN
Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **F. J. Bautista**, **Daniel Rodríguez**, **Luis Mittard**, **Jasón García**, **Ana Márquez** (edición) **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

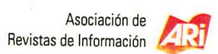
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
rte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
emania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 ax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- el.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- etta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 1 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 7, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- latsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major dia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: licitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: egi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Gru- o Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

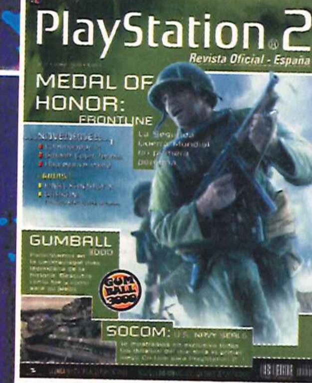
Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
presión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información






PS2



<< Marcos García >>

Final Fantasy X es la obra maestra con la que hemos soñado desde hace casi un año, es el nuevo exponente de la fuente de la eterna juventud de la que sólo parecen beber los programadores de **Square**. Es lo que todos esperábamos y un poquito más. Pero no está doblado al castellano y la conversión al sistema PAL deja mucho que desear. Hace muy poco tuvimos el inmenso placer de entrevistar a cuatro figuras estelares del *staff* de la compañía japonesa y, por supuesto, les preguntamos por qué no se había doblado el juego a otros idiomas europeos como el español y si incorporaría la anhelada opción de los 60 Hz. La respuesta a ambas cuestiones fue la falta de tiempo. El doblaje de la versión americana es brillante y necesitó de la participación de 39 actores profesionales. Es posible que el factor tiempo sea importante, aunque se nos antoja que el económico ha marcado mucho más esta decisión. Tener *Final Fantasy X* doblado al castellano habría sido el bocado más exquisito de la historia y nos lo hemos perdido. Es casi imperdonable pero lo es más aún que no hayan sido capaces de ofrecernos una conversión PAL a pantalla completa y con opción de 60 Hz. *FFX* salió en **Japón** el 19 de julio del pasado año. Creo que han tenido tiempo de sobra.

DVD DEMO [17]

La última obra maestra de Square acapara el protagonismo en nuestro DVD exclusivo, aunque los *fans* de la conducción (en sus tres facetas más diferenciadas) tampoco tienen motivos para quejarse este mes...



Este mes [4 DEMOS JUGABLES]

Demos Jugables

DEMO JUGABLE Nº01

FINAL FANTASY X



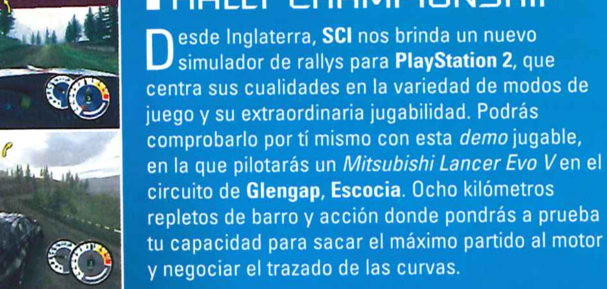
Por fin ha llegado. La décima entrega de la saga de rol más aclamada de la historia de los videojuegos está a punto de ver la luz. Para comprobar hasta qué punto ha mejorado con respecto a anteriores entregas, nada mejor que probar nuestra *demo* de este mes.

En ella podréis visitar dos de los escenarios del juego. El primero de ellos, la ciudad de **Zanarkand**, es donde comienza la aventura. El segundo es la isla de **Besaid**, donde tendrán lugar muchos combates.



DEMO JUGABLE Nº02

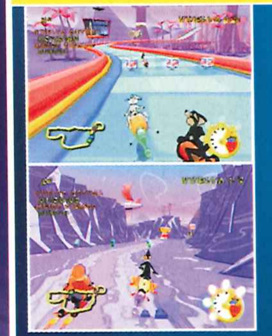
RALLY CHAMPIONSHIP



Desde Inglaterra, **SCI** nos brinda un nuevo simulador de rallys para **PlayStation 2**, que centra sus cualidades en la variedad de modos de juego y su extraordinaria jugabilidad. Podrás comprobarlo por tí mismo con esta *demo* jugable, en la que pilotarás un *Mitsubishi Lancer Evo V* en el circuito de **Glengap, Escocia**. Ocho kilómetros repletos de barro y acción donde pondrás a prueba tu capacidad para sacar el máximo partido al motor y negociar el trazado de las curvas.

DEMO JUGABLE Nº03

SPACE RACE

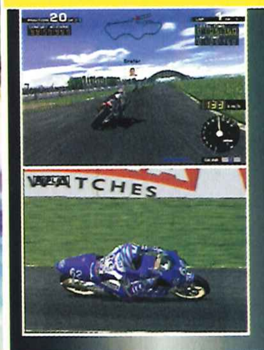


Los entrañables **Looney Tunes** de la **Warner** protagonizan un *arcade* de conducción que destaca por su colorido y la cantidad de *ítems* que se pueden llegar a utilizar en una sola carrera. Todo vale con tal de llegar primero. En esta *demo* jugable podrás elegir entre los dos personajes más carismáticos del universo **Warner**, **Bugs Bunny** y el **Pato Lucas**, para participar en dos vueltas al circuito de las pirámides de **Marte**. Eso sí, ten mucho cuidado: allí llueven cajas de caudales.

SERIE PLATINUM

DEMO JUGABLE Nº04

MOTO GP



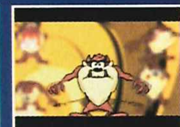
El primer juego que supo trasladar al videojuego la emoción de la categoría reina del Campeonato del Mundo de Motociclismo llega a tus manos. En esta *demo* jugable, en la que pilotarás tu moto alrededor de un único circuito, podrás sentir en tus manos las fulgurantes aceleraciones, las escalofriantes tumbadas y las frenadas de vértigo que hicieron de este juego el rey absoluto de su género. Un título que ahora se ofrece a un precio imbatible.

Vídeo-Demos y Extras

La variedad es la tónica de las secciones de vídeos y extras de este mes. En el DVD-ROM encontrarás de todo: desde la velocidad de los juegos de conducción como *Downforce* y *V-Rally 3*, a la truculencia de *Blood Omen 2* o el carisma del **Demonio de Tasmania**, protagonista de *Taz Wanted*. La interesante línea *Platinum* ha sido enriquecida con dos nuevos lanzamientos, *Star Wars Starfighter* y *Red Faction*. Además, si quereis conocer algo más sobre el genial *Jak & Daxter* no os perdáis la sección Extras...


DOWNFORCE


BARBARIAN


TAZ WANTED


JAK & DAXTER

SERIE PLATINUM


RED FACTION


SHADOW HEARTS


BLOOD OMEN 2


V-RALLY 3


FINAL FANTASY X


SW STARFIGHTER



REDCARD
PlayStation 2
REDCARD
SAME GAME DIFFERENT RULES
El mismo juego.
Diferentes reglas
www.Virgin.es
MIDWAY
XBOX
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
Paseo de la Castellana, 9-11 - 28046 Madrid - Telf. 91 789 35 50 - Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

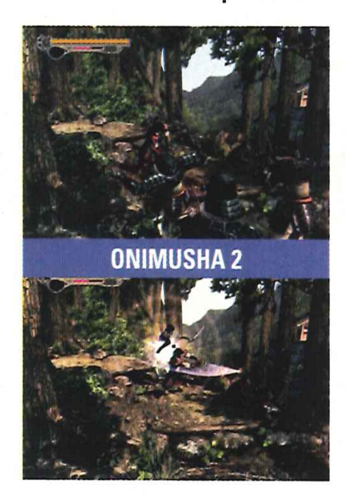
Novedades de Capcom ▌ Confirmado el lanzamiento europeo de GT Concept ▌ Activision en el E3 ▌ Winning Eleven 6 en Japón ▌ Pistola Retroceso de Project Design

CAPCOM

Novedades

Samurais, dinosaurios y carreras de coches componen la variada oferta de Capcom para los usuarios de PlayStation 2

La compañía japonesa tiene reservadas unas cuantas sorpresas que conforman un catálogo de lo más variopinto. Para empezar, en septiembre está prevista la salida al mercado de *Dino Stalker*. Conocido en **Japón** como *Gun Survivor 3*, este *shoot'em-up* nos pone en la piel de un piloto norteamericano de la Segunda Guerra Mundial. Tras un aterrizaje forzoso comprobará que está en una isla plagada de dinosaurios. Para acabar con ellos nada mejor que utilizar la *G-Con 2* y las pistolas compatibles con el juego. Por otro lado, los que se quedaron prendados con *Onimusha* podrán disfrutar de la segunda entrega a partir de otoño del presente año. Nuevos personajes y localizaciones, *combos* devastadores y unas secuencias de vídeo impresionantes avalan *Onimusha 2*. Finalmente, aunque todavía no está confirmada la fecha de lanzamiento, nos encontramos con un peculiar juego de conducción. Con gráficos estilo cómic, *Automodellista* tiene una pinta increíble y será uno de los primeros juegos de la compañía para jugar *On-line*.



ONIMUSHA 2



AUTOMODELLISTA

Un concepto original para uno de los géneros más clásicos.

DINO STALKER

<Capcom continúa siendo una de las compañías punteras del sector con un amplio catálogo>

SONY C.E.

GT Concept para Europa

Sony C.E. ha confirmado la versión PAL de la última entrega de la saga GT

Polyphony Digital ha insistido en que no se trata de *GT 4*. En realidad ha sido la excusa perfecta para incluir nuevos vehículos con el mismo motor gráfico de *GT3*. La versión PAL contará con modelos exclusivos de coches europeos, americanos y coreanos, incluso prototipos que nunca vieron la luz, que junto a otros vehículos de grandes marcas conforman una oferta de 80 bólidos diferentes. Los amantes del mundo del motor podrán probarlos en los cinco circuitos del juego que están basados en trazados de la saga, con modificaciones y mejoras. Además, ***GT Concept*** saldrá a la venta con un precio muy interesante.



Los usuarios japoneses no van a ser los únicos en disfrutar con esta edición especial de la saga GT ya que Sony prepara la versión europea para este año.

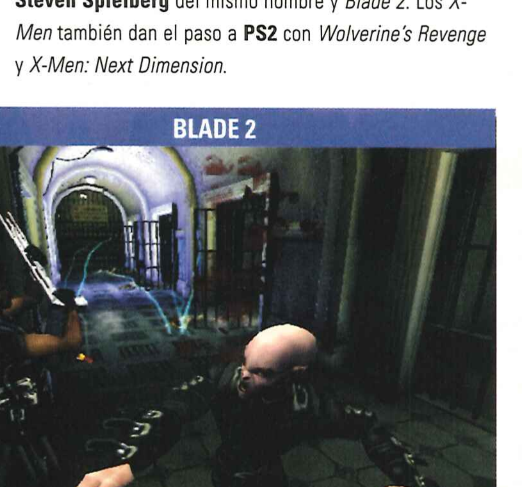
PROEIN

Activision en el E3

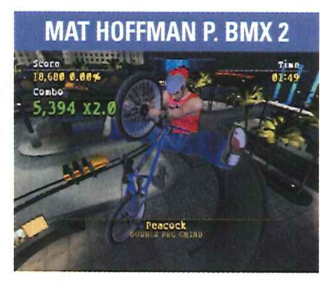
A escasos días de la celebración de la feria más importante del videojuego, la Electronic Entertainment Expo en Los Ángeles, Activision ha dado a conocer algunos de los productos que presentará en la ciudad californiana

El catálogo de la compañía resulta muy variado, abarcando desde los deportes extremos que tantos éxitos le han reportado últimamente, a importantes licencias de los últimos estrenos cinematográficos. Entre los primeros destacan *Shaun Murray: Pro Wakeboarder*, *Kelly Slater's Pro Surfer* y *Mat Hoffman Pro BMX 2*. En cuanto a los segundos, **Activision** está desarrollando varios títulos como *Minority Report*, basado en la última película de **Steven Spielberg** del mismo nombre y *Blade 2*. Los *X-Men* también dan el paso a **PS2** con *Wolverine's Revenge* y *X-Men: Next Dimension*.

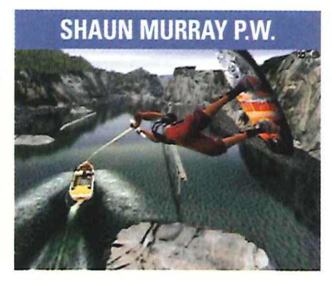
BLADE 2



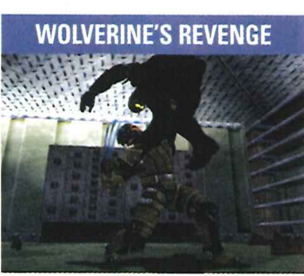
MAT HOFFMAN P. BMX 2



SHAUN MURRAY P.W.



WOLVERINE'S REVENGE



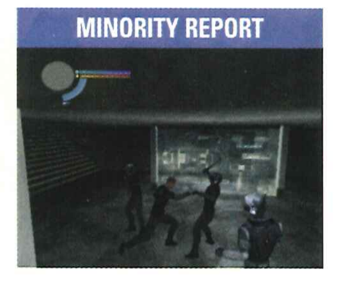
KELLY SLATER PRO SURFER



X-MEN: NEXT DIMENSION



MINORITY REPORT



KONAMI

Winning Eleven 6

La mejor saga futbolística de todos los tiempos ya tiene secuela

Desarrollada por **Konami TYO**, esta versión cuenta con un total de 56 escuadras nacionales, que incluyen tanto a las que participan en el mundial como a las que lo han hecho en la fase clasificatoria. Por supuesto, no podía faltar el modo *Master League*, con 40 equipos de las ligas más importantes del mundo. La española está representada por el Real Madrid, Barcelona, Deportivo y Valencia. Aunque **Konami** está intentando añadir más equipos en la versión europea. Por otro lado, las mejoras gráficas resultan bastante notables con increíbles animaciones de los jugadores y una espectacular *intro*.



El rey del fútbol vuelve para deleitarnos con el mayor espectáculo del mundo.

HYPNOSIS WORLD

Pistola Retroceso

Totalmente compatible con todos los juegos de pistola de PS2 y PSone

Algunos juegos son compatibles con unas pistolas, otros con otras... Para evitar problemas, **Hypnosis World** saca a la venta una pistola que funciona con todos los juegos, gracias a un *switch* que permite variar entre las diferentes que existen (*G-Con 1*, *G-Con 2* y normal). Tiene conectores USB, es ligera y precisa, e incluye un pedal para ayudar al jugador. Es una fiel reproducción del modelo real *Desert Eagle* (los personajes de juegos como *Resident Evil* la utilizan) y dispone de retroceso (de ahí su nombre), que añade realismo a las partidas. No necesita pilas ni adaptador de corriente, ya que toma la energía de la propia consola. Más información en el teléfono: 93 4426065.

Breves

Minisite oficial de Final Fantasy X

En esta dirección de **Internet**, www.ffx-europe.com, podrás obtener toda la información que necesites sobre el último capítulo de la saga *Final Fantasy*, y además en castellano. La historia de los personajes y una sección de descargas con fondos de escritorio, protectores de pantalla, vídeos y capturas basadas en el juego.

Infogrames continúa en expansión

El gigante francés del *software* de entretenimiento ha adquirido recientemente **Eden Studios**. Este grupo desarrollador participó en *V-Rally* y ahora está a punto de finalizar la tercera entrega de esta saga. Pero sin duda, la gran sorpresa ha sido la compra de **Shiny Entertainment** y con ella la adquisición de los derechos para los juegos que esta compañía estaba desarrollando sobre *Matrix*.

Spider-Man sufre un retraso en el lanzamiento

Proein anuncia que el esperado título basado en la película del superhéroe arácnido, para los 128 *bits* de **Sony**, se pondrá a la venta finalmente el 21 de junio. Curiosamente dicha fecha coincide con el estreno del filme de **Sam Raimi** en nuestro país. Viendo la pinta que tienen las pantallas casi no podemos esperar a desplazarnos de rascacielos en rascacielos por la ciudad de **Nueva York** lanzando telas de araña y utilizando otros superpoderes de **Spiderman**.



Novedades Platinum de Acclaim

La compañía ha editado en *Platinum* prácticamente casi todo su arsenal del género de conducción. Por un lado tenemos *Crazy Taxi*, *XtremeG3* y *Paris Dakar Rally*, al increíble precio de 29.99 Euros. Y el adictivo e incombustible *Burnout* que saldrá a la venta por 39.95 Euros. En las tiendas a partir del día 3 de junio.

Resultados Concursos

CONCURSO MOTO GP2

- FERNANDO BONILLA BLANCO. BARCELONA
- JOSÉ JUAN HARO JIMÉNEZ. ALICANTE
- JOSÉ A. LOZANO CABEZA. BARCELONA
- OSCAR ALCÁZAR GASCÓN. BARCELONA
- VERÓNICA PÉREZ VAQUER. ALICANTE
- JORGE TORRAS SURROCA. GERONA
- GABRIEL SORIANO RUBIO. BARCELONA
- JESÚS MIGUEL RODICIO. CANTABRIA
- JAVIER MAYOLÍN BENICIO. CÁDIZ
- JOSÉ M. OLAZARÁN JIMÉNEZ. VALENCIA
- NURIA MAMCLARES HERRERO. MURCIA
- JOSÉ A. ORTEGA ROMERO. BARCELONA
- ROBERTO MARTÍNEZ SÁNCHEZ. ALICANTE
- JULIÁN ROMERO JURADO. CÓRDOBA
- IVAN FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ. ORENSE
- XAVIER PÉREZ SALA. BARCELONA
- LUIS MARTÍNEZ PAVÓN. BARCELONA
- ROSARIO VILAS CANÍ. LÉRIDA
- JESÚS ALFONSO MARTÍNEZ HERREO. LEÓN
- JUAN C. DE LA CRUZ PALOMO. TOLEDO
- MIGUEL A. GUTIÉRREZ CABRERA. MÁLAGA
- PABLO LOBATO GRANDE. VALLADOLID
- JORDI PÉREZ BARBERO. BARCELONA
- CARLES CABALLÉ BELMONTE. BARCELONA
- JOSÉ IBÁÑEZ MEJÍAS. BARCELONA
- JOSE ALEXIS CASTILLA IBÁÑEZ. BURGOS
- FERNANDO BRENES REYES. SEVILLA
- JUAN ANTONIO PALAZÓN SALAS. MURCIA
- FRANCISCO JOSÉ PÉREZ SÁNCHEZ. TOLEDO
- GUSTAVO BERNARDO GÓMEZ. BARCELONA
- ALBERT BATLLE RICO. GERONA
- ANDRÉS GAZTELUMENDI IGLESIAS. GUIPÚZCOA
- JUAN LORENZO LEÓN CATENA. BARCELONA
- JOSÉ R. DOMÍNGUEZ ROMERO. GUIPÚZCOA
- DANIEL MARTÍNEZ LAMELA. BARCELONA
- JUAN CARLOS RAMOS ATENCIA. MÁLAGA
- LUIS ANTONIO LUCENA BUENO. BARCELONA
- JOSÉ A. LOZANO CABEZAS. BARCELONA
- JUAN ÁNGEL MARTÍN MUÑOZ. VALENCIA
- MARIO MARTÍNEZ CARMONA. BARCELONA
- JOSÉ GARRIDO DÍAZ. SEVILLA
- LUIS QUESADA GARCÍA. BARCELONA
- DAVID MARTÍNEZ GALVÁN. ALICANTE
- GORKA RECUERO RAMÍREZ. MADRID
- IKER FÍRVIDA MORA. MADRID
- JULIÁN ARROYO DOMÍNGUEZ. MADRID
- JOSÉ JAIME SAN JUAN LÓPEZ. MADRID
- JOSÉ M. PALOMEQUE ORCAJO. MADRID
- PABLO RODRÍGUEZ VÁZQUEZ . FUERTEVENTURA
- ALEJANDRO MARQUÍNEZ MARÍN. MADRID

CONCURSO SHADOW HEARTS

- SERGI HERNÁNDEZ VINYALS. BARCELONA
- JOSÉ ANTONIO NAVARRO. ZARAGOZA
- MARC ARIÑO GARCÍA. BARCELONA
- DAVID DE LA CALLE. BARCELONA
- ANTONIO JOSÉ AROCA TADIA. MURCIA
- DAVID FRANCH RUBIO. GERONA
- ISRAEL MARTÍNEZ SANTOS. SEVILLA
- ADAM MORENO. BARCELONA
- JOSÉ FERNANDO VERDÚ BRUFAL. ALICANTE
- CEFERINO RODRÍGUEZ GAYO. ASTURIAS
- RAMÓN ROMERO TERTIÑA. BARCELONA
- ANTONIO GABÁS NOVA. BARCELONA
- JESÚS REY HENS. BARCELONA
- ALFONSO PRAT. BARCELONA
- MIGUEL BALLESTEROS RIVODIGO. VALENCIA
- GERARD AMES TERES. BARCELONA
- ROGER CATALAN PEDROLA. BARCELONA
- RAÚL GARCÍA SEREÑO. CASTELLÓN
- ÓSCAR MARZO BALLESTERO. ZARAGOZA
- IVÁN MARTÍN MARTÍN. TOLEDO
- JUAN LUIS JUEZ ALVAREZ. MADRID
- ÁLVARO ALGAS CORCHUELO. MADRID
- MIGUEL ÁNGEL PORTILLO VILCHES. MADRID
- JUAN J. PÉREZ HERNÁNDEZ. LAS PALMAS G.C.
- PEDRO JIMÉNEZ MARTÍN. MADRID

ELECTRONIC ARTS

Torneo virtual de Mundial FIFA 2002

Jugadores de todo el mundo se dieron cita para conseguir la victoria final y 10.000 Euros en el campeonato organizado por Electronic Arts en Londres





El pasado jueves 18 de abril, en los estudios **Pinewood**, **Reino Unido**, y con motivo de la salida al mercado de ***Mundial FIFA 2002*** se celebró un torneo virtual con participantes de todos los rincones del planeta. Para albergar el acontecimiento **Electronic Arts** utilizó un plató de los célebres estudios y dispuso de ocho puestos de juego bautizados con nombres de los estadios japoneses y coreanos que protagonizarán el mundial. El de **Yokohama** presidió el evento revestido de grandes pantallas y rodeado de palcos esperando la gran final. Para comenzar, unas eliminatorias a tres partidos, donde nuestro representante e invitado por **EA** y **PS2RO**, **Santiago Plaza**, no le sonrió la suerte y no pudo continuar. Todos los allí reunidos, más dos autobuses de escolares británicos con las caras pintadas de colores representativos de los países participantes, fuimos obsequiados con curiosos artilugios sonoros para animar a los participantes del torneo. Entre los asistentes al evento cabe destacar la aparición de astros del fútbol como **Jacky Charlton**, **Ruud Gullit**, **Barry Venison** o **John Barnes**. El momento más espectacular del campeonato fue la gran final con la victoria del coreano **Yoon Seo-Park**, quien recibió de manos del mismísimo **Gullit** la copa del torneo y un premio en metálico de 10.000 Euros.



1.- Un disputado encuentro en un estadio de Yokohama virtual.

2.- Yoon Seo-Park muestra el cheque tras obtener la victoria.

3.- John Barnes atendiendo a los escolares.



4.- Jacky Charlton autografía una camiseta.

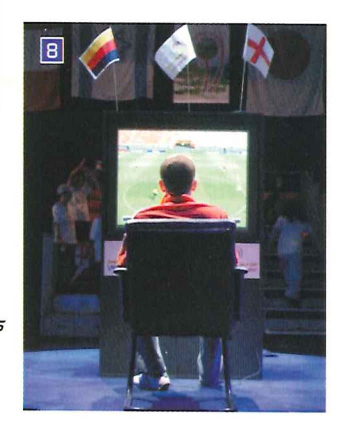
5.- El público inglés animó a los participantes.



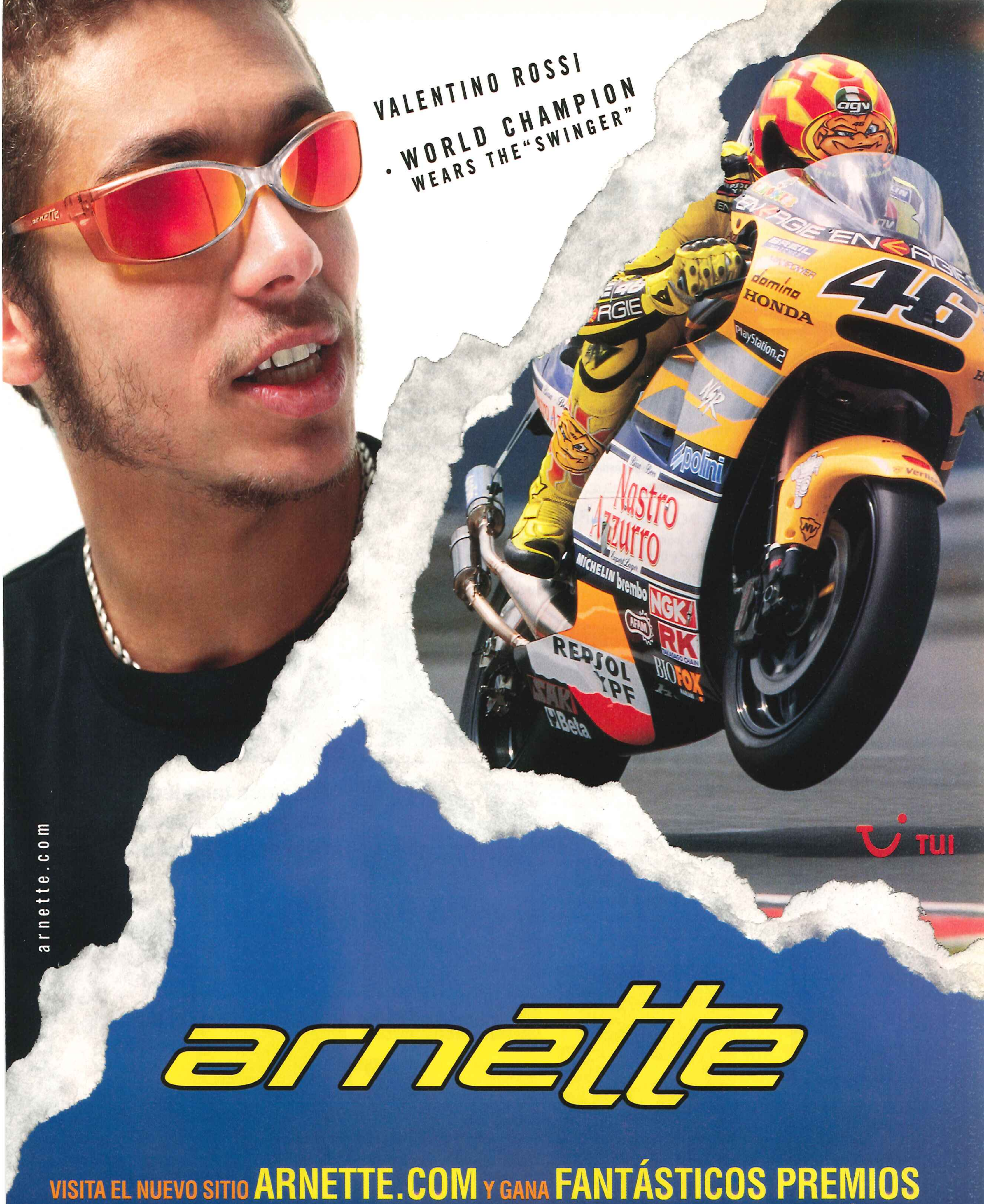
6.- El subcampeón alemán camino a la final.



7- Jasón García junto a Ruud Gullit.



8- Los estudios Pinewood, un marco de lujo para el torneo.



VISITA EL NUEVO SITIO ARNETTE.COM Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS
TODOS LOS DIAS Y PARTICIPA EN EL GRAN SORTEO DE UNA FANTÁSTICA
HONDA CBR600F SPORT RÉPLICA LA MOTO DE VALENTINO

Resultados Concursos

CONCURSO MAXIMO

- VICENTE NAVARRO JAVALOYAS. VALENCIA
- ALFONSO LAPREA GONZÁLEZ. BARCELONA
- MIGUEL PAMIAS MANCEBO. BARCELONA
- RAÚL TEJEDOR VELILLA. GUADALAJARA
- RAÚL BARDAGÍ BENACH. TARRAGONA
- RAÚL ESPINOSA RIPALDA. MADRID
- PEDRO FUENTES FERNÁNDEZ. BARCELONA
- JONATHAN PÉREZ BOUZA. TARRAGONA
- JESÚS JAVIER CARRASCO MERINO. SEVILLA
- CRISTIAN CLAVER POVEDA. MADRID
- JOSÉ A. RODRIGO ANTOLÍN. BARCELONA
- LETICIA SAN EMETERIO DÍAZ. ASTURIAS
- ANTONIO RODRÍGUEZ ROMERO. CÁDIZ
- IVÁN CUSINE BRAVO. LÉRIDA
- RICARDO PRIETO SALCEDO. BARCELONA
- DAVID RODAL RODRÍGUEZ. PONTEVEDRA
- CARMELO VAL GARCÍA. ZARAGOZA
- AXEL VIDAL CORAL. GERONA
- PABLO RODRÍGUEZ VÁZQUEZ. FUERTEVENTURA
- JOSEBA CORDERO IBARGUCHI. VIZCAYA
- ÁNGEL LÓPEZ HERREROS. ALBACETE
- JESÚS CASANOVA APARISI. VALENCIA
- JESÚS SAN EMETERIO SUÁREZ. ASTURIAS
- JUAN ORTIZ VILASECA. BARCELONA
- ANTONIO MARTÍN RAMÍREZ. MADRID

CONCURSO CAMPEONATO VIRTUAL MUNDIAL FIFA 2002

- SANTIAGO PLAZA. MADRID

CONCURSO UEFA CHAMPIONS LEAGUE

- ALBERTO LIZAR PEREZ. NAVARRA

LOS MÁS VENDIDOS CENTRO MAIL

1- GRAN TURISMO 3 (PLATINUM)



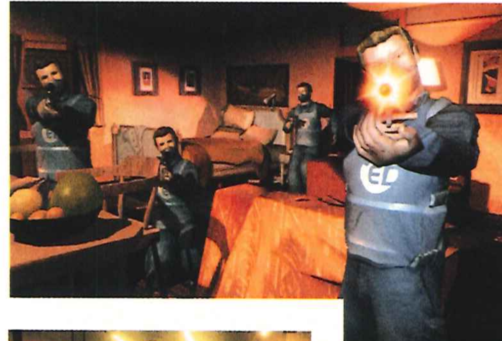
2- METAL GEAR SOLID 2
3- GTA III
4- TEKKEN T. T. (PLATINUM)
5- PRO EVOLUTION SOCCER
6- DYNASTY WARRIORS 3
7- CRAZY TAXI
8- MOTO GP 2
9- STATE OF EMERGENCY
10- ICO

PLANETA DE AGOSTINI

Endgame

Empire Interactive intenta poner fin al monopolio de Time Crisis en el shoot'em-up

La verdad es que pocos juegos concebidos para utilizar la pistola *G-con 2* resultan lo suficientemente atractivos en la actualidad como para comprarlos dentro del catálogo de **PlayStation 2**. ***Endgame*** nace como una propuesta que nos ofrece un juego de acción con una gran jugabilidad. Para conocerlo de la mano de los mismísimos programadores, fuimos hasta **Oxford** a conocer los estudios de **Cunning Developments**, invitados por **Planeta de Agostini**. Allí **Adrian Barrit** (*Head Development*) en compañía de **Nick Clarke** (*Producer*), **Alyson Ryan** (**Empire**) y **Oliver Méndez** (**Planeta de Agostini**) nos explicaron parte del proceso de creación del juego para conseguir un resultado tan estimulante. Una complicada trama ambientada en el año 2020 da vida al modo principal de juego y para aumentar el realismo se han incorporado distintas secuencias de vídeo. ***Endgame*** cuenta con otras modalidades más directas, variados minijuegos, como uno que vimos tipo *Mars Attacks!*, personajes ocultos o la opción para equiparnos con la *Submachine Gun*. Los increíbles escenarios en 3D nos llevarán desde el metro de **Londres** hasta los alpes **Suizos** en un total de 20 ambientes totalmente diferentes a lo largo de esta aventura de acción.





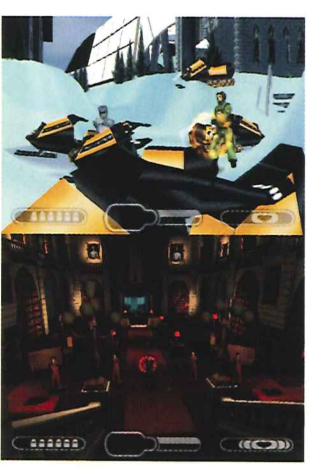
La sensibilidad y el fácil manejo de la G-Con 2 se conjuga perfectamente con la acción del juego.

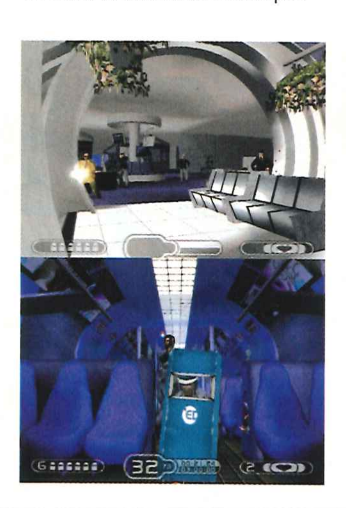


Secuencias FMV

La aventura de **Jade Cornell** está repleta de acción, pero **Cunning Developements** ha querido dar un pequeño respiro al jugador plagando el juego con secuencias de vídeo. En ellas se irá desvelando la trama de ***Endgame*** sirviendo de conexión entre diferentes zonas del juego.







En Endgame solamente usaremos el gatillo para disparar y otra acción para la recarga y ocultarnos de los disparos enemigos, utilizando el mismo botón.

<Endgame también incorpora un divertido modo para 2 jugadores>



Manuel Poggiali
Campeón del
Mundo 2001
en la categoría
125 cc. con Gilera

Manuel ha ganado

¡Ahora te toca a ti!







Runner POGGIALI,
el más deportivo de los Runner
- Motor Hi per 2 pro 50 cc con refrigeración líquida
- Doble disco: Delantero (220 mm)/ Trasero (175 mm)
- Neumáticos *tubeless* perfil bajo
- Bastidor tipo moto

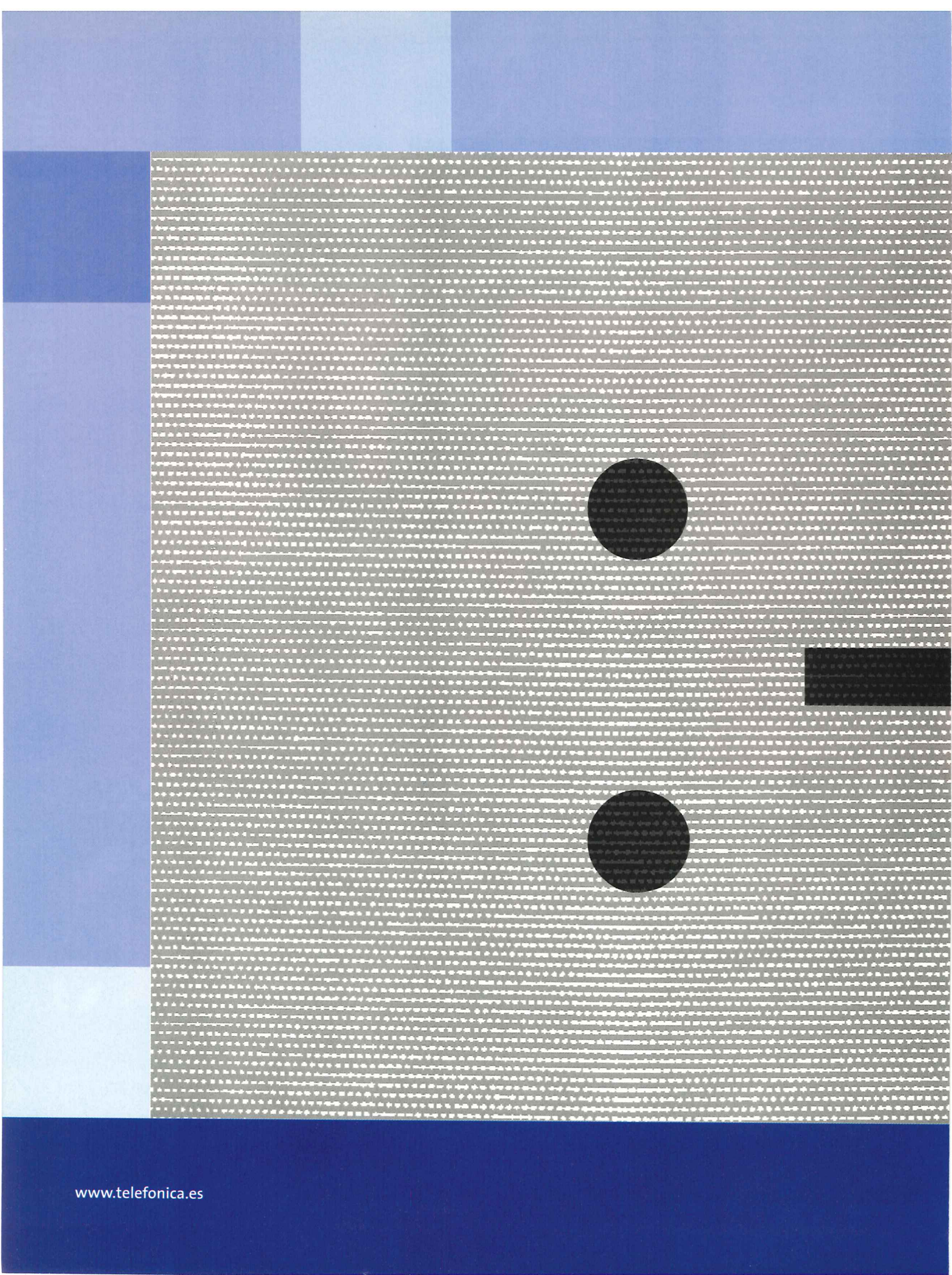
DNA GP EXPERIENCE
la única naked del segmento
- Motor Hi per 2 pro 50 cc con refrigeración líquida
- Bastidor perimétrico de acero
- Doble disco: Delantero (240 mm)/ Trasero (200 mm)
- Decoración *Carbon Look*

GPR 50
¡Sensaciones puras!
- Motor 2 tiempos con refrigeración líquida
- Caja de 6 velocidades
- Bastidor perimétrico de acero
- Decoración Poggiali Replica
- Frenos disco

MANUEL POGGIALI
CAMPEÓN
DEL MUNDO
2001
125cc.






www.telefonica.es

por << Manuel Arenas >>

Minidisc Portátil - Sony

Sony NET MD Walkman MZ-N505



http://www.sony.es

PVP-R: 294,00 €

El padre del Walkman reinventa el concepto de la música portátil

Y además, con estilo, elegancia y eficacia. Tres cualidades que dan un nuevo significado al formato minidisc.

El **PC** ha sido su particular príncipe encantado, ya que con el beso de la tecnología digital ha hecho despertar al *minidisc* y al formato de audio ATRAC de su aparente letargo. En sus orígenes, los *minidisc* grabadores sólo podían registrar el audio a través de sus entradas analógicas y/o digitales, y además en tiempo real. Así, un disco de 80 minutos precisaba igualmente de 80 minutos para ser grabado por completo. El medio de almacenamiento empleado en los dispositivos *minidisc* es precisamente un disco con unas dimensiones muy reducidas, con capacidades típicas de 60, 74 u 80 minutos. Su capacidad de almacenamiento equivalente para datos es de unos 160 MB para un disco de 74 minutos. El formato de audio empleado por los *minidisc* es el ATRAC (*Adaptative Transform Acoustic Coding*) y se parece al MP3 en cuanto a su forma de comprimir la información necesaria para almacenar las canciones o el audio y conseguir tasas de compresión de hasta cinco a uno en el modo estándar, pudiéndose almacenar hasta 80 minutos de música en un solo *minidisc en el modo estándar.* .

El MZ-N505

Yendo ya al caso particular que es este excelente *minidisc*, habrá que partir de la sólida base que supone integrar la tecnología esbozada al principio de este artículo. Pero además incorpora la tecnología NET, gracias a la cual se consigue implementar la conectividad entre el N505 y un ordenador **PC** o **Mac**. A través del puerto USB y gracias al *software* **Open JukeBox**, ahora es posible transferir archivos de música digital del tipo MP3 o WMA hacia el *minidisc*, a velocidades hasta 32 veces más elevadas que las observadas en el escenario tradicional donde las grabaciones se realizaban en tiempo real. De este modo, será posible administrar la colección de música digital y volcarla a uno o varios *minidisc* a medida que se deseen escuchar o catalogar. La operación en la que más tiempo habrá que invertir dentro del proceso de transferencia de las canciones hacia el N505, es el de la conversión entre los formatos MP3 o WMA y el ATRAC de **Sony**. En este apartado, jugarán un importante papel las prestaciones del ordenador que se posea.

Por supuesto, es posible grabar audio a la manera tradicional, a través de la entrada de audio analógica/digital que posee el M505. Si la fuente de audio presenta una salida óptica, las grabaciones serán de mayor calidad que las obtenidas a partir de la analógica, al no ser necesario ningún proceso de conversión. Por otro lado, la electrónica que interviene en el procesamiento digital del audio ha sido mejorada considerablemente, siendo ahora los procesadores digitales de señal (DSP) del tipo «R». De todos modos, hay que recordar que en esta modalidad el tiempo de grabación es 1:1.

La portabilidad

Con apenas 130 gramos de peso y unas dimensiones de 81x27'9x24'4 cm, la portabilidad del M505 está asegurada. Además, con una sola batería del tipo AA es capaz de alcanzar más de 50 horas de reproducción continua. La autonomía, en el caso de que se esté grabando, se reduce bastante. En cuanto al control de sus funciones, el mando a distancia incluido en el cable de los auriculares permite controlar todas las funciones básicas en la reproducción sin necesidad de acceder físicamente al N5005. La carcasa es sumamente sólida y transmite fiabilidad por todos sus poros.

Otras consideraciones

Los más preocupados por la estética también estarán de enhorabuena gracias a las estilizadas y elegantes líneas de la gama *minidisc* de **Sony**, que consiguen aunar funcionalidad y distinción. El coste de los discos, tal y como se ha comentado, es muy reducido, poniendo a este sistema muy por delante de los reproductores MP3 basados en tarjetas de memoria.

En definitiva, un dispositivo de audio portátil que combina lo mejor de dos mundos tradicionalmente enfrentados y en dura competencia: el de los reproductores de música digital MP3 y el de los *minidisc.*

MANDO A DISTANCIA



01 *Botón para activar las funciones de edición.*
02 *Botón «Pausa» / CAPS (mayúsculas).*
03 *Control de volumen.*
04 *Botón de parada / ENTER.*
05 *Conrol para reproducción o búsqueda.*
06 *Botón de borrado (delete).*
07 *Botón T MARK (marca de pista).*
08 *Bloqueo de controles (hold).*

EL DÍA D. 6 DE JUNIO DE 1944

AMETRALLADORAS.
MORTEROS. MIRAS. MINAS Y GRANADAS.
JUSTO LO QUE ESPERARÍAS PARA

LA BIENVENIDA DE UN HÉROE.

Tu primera misión es seguir vivo.

Pero no es fácil hacerlo en las playas de Normandía y bajo intenso fuego enemigo .

Y lo peor empieza cuando entras en la Europa Nazi.

No te puedes permitir dar un mal paso.

Se trata de supervivencia. Y eso es una orden, soldado.



www.moh.ea.com

PlayStation 2



Tú no juegas, te alistas.

LOCOS AL VOLANTE

Los más ricos personajes, los coches más elegantes y las fiestas más sonadas se dan cita en el rally ilegal más famoso desde 1999. Así fue nuestra experiencia en Gumball 3000 USA.







www.gumball127.com



La edición de Gumball 3000 de este año nos llevó de Nueva York a Los Angeles en tan solo cinco días.

En 1999, **Maximillian Cooper** tuvo la genial idea de invitar a sus mejores amigos a una especie de rally ilegal que les llevaría a recorrer 3000 millas en un tiempo *record*. Desde entonces, dicho rally (**Gumball 3000**), se ha celebrado en el 2000 (**Londres-España-Londres**), en el 2001 (**Londres-Moscú**) y, finalmente, **SCI** ha invitado a seis periodistas de toda **Europa** (un único español, redactor de **PS2 Revista Oficial**) a competir en la edición 2002, que nos llevaría a recorrer **Estados Unidos** de costa a Costa en tan solo cinco días.

Nueva york, día 25

Tras una fiesta exclusiva para *Gumballers* la noche anterior en el club *Lotus* y una calurosa bienvenida al **Gumball 3000** en la *Rainbow Room* del *Rockefeller Center*, recogimos nuestra primera «tarjeta de ruta», que nos llevaría directamente a **Washington**, al Capitolio. A las siete de la tarde del día 25 daba comienzo el **Gumball 3000**, con una improvisada parrilla de salida en el aparcamiento del Hotel Plaza, junto a *Central Park*. Unos 160 vehículos salían del centro de **Manhattan** a toda velocidad, encaminando su trayectoria al túnel *Lincoln*, única vía de escape por tierra de la gran manzana. La noche nos sorprendió al salir del túnel, donde nos esperaba una de las más duras etapas de esta peculiar carrera.

Washington, día 26

Pocos minutos después de medianoche, nuestro convoy llega a **Washington**, nada menos que al Capitolio, lugar donde tendremos que recoger la segunda «tarjeta de ruta», la cual



El impresionante Dodge Viper que veis arriba era uno de los coches más "normalitos" de entre los 160 que participaron en el Gumball 3000 de este año.

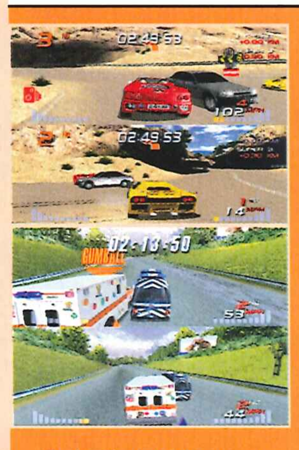
Todo el espíritu de la carrera se concentra en Gumball 3000

Si de lo que estamos hablando es de la carrera más loca e ilegal del mundo de la competición automovilística, no menos debía serlo el juego que se basa en ella. ***Gumball 3000*** está inspirado en la carrera celebrada en el año 2000, que recorría diferentes países europeos (entre ellos **España**). La beta disponible aún dista mucho de ser la definitiva, pero está más que suficientemente acabada como para valorar como se merece a un título que dará mucho que hablar. Su referente más cercano dentro del catálogo de **PlayStation 2** es sin duda *Burnout*. Obviamente no comparten ni planteamiento ni estructura de juego, pero el espíritu en ambos es idéntico: jugabilidad por encima de todo. No será el típico juego que asombre por sus gráficos o efectos de iluminación, ni siquiera por el diseño de sus coches o escenarios. Sin embargo, dejar de jugar con ***Gumball 3000*** es casi imposible. Engancha desde la primera partida, gracias a un control ejemplar, una respuesta inmediata y, sobre todo, a una sorprendente intensidad de juego. Por si fuera poco, la dificultad está tan bien ajustada que exigirá que el jugador se emplee a fondo, pero sin que llegue a desanimarse en ningún instante. Pero antes de seguir valorando sus cualidades, vayamos por partes. ***Gumball 3000*** es un juego de conducción que transcurre por carreteras interurbanas, con tráfico real y con el principal objetivo de llegar a los *check-points* antes de que el tiempo finalice. En el camino hacia los controles hallaremos infinidad de elementos que pondrán en peligro el llegar a tiempo. Y no sólo nos referimos a los coches rivales, que no titubearán a la hora de echarnos de la carretera o cerrarnos contra los quitamiedos, sino también al trazado de los cir-





MULTIPLAYER



Además del típico y consabido modo *versus* uno contra otro, en ***Gumball 3000*** podremos jugar a «polis y cacos» con algún amigo. Es igual de divertido escapar como intentar capturar a los llamados «Gumballers». Los continuos piques están garantizados.



«En 3 días, los gumballers acumularon 700 multas»

Este Audi TT, el número 127, resultó ser el único vehículo participante matriculado en España. Sus conductores, "Meg and Me", llevaban en su interior un navegador GPS, un radar, etc.

nos indica que el siguiente «checkpoint» está situado en el hotel *Gaylord Opryland*, en **Nashville** (**Tenessee**). Tras unos minutos de relajación, retomamos la carretera camino a **Nashville**. Varias horas de conducción nocturna llevaron a nuestros vehículos hasta un área de descanso, donde sus depósitos se llenaron de combustible y, durante casi dos horas, nuestra mente se llenó de sueños. Antes de amanecer, abandonamos nuestro improvisado letargo y seguimos camino a **Nashville**. Con los primeros rayos de sol llegaron también las primeras sirenas de la policía. **Sven** «Batman», el periodista belga, fue multado por encabezar nuestro convoy de tres coches a una velocidad que superaba en 10 millas la permitida en el estado de **Virginia**. Tras el «incidente», proseguimos la marcha y, tras hacer una pequeña parada en **Knoxville**, llegamos a las inmediaciones de **Nashville**.

Nashville, día 26

Aunque algunos participantes ya llevaban en **Opryland** varias horas (entre ellos los conductores de *Ferrari's*, *Lamborghini's*, *Corvette's* y *Porsche's*), los ocho componentes del *convoy* **SCI** llegamos al hotel más allá de las cinco de la tarde. Un par de horas de relajación dieron paso a una divertida fiesta y posterior cena a bordo de un gran barco de vapor que surcaba las aguas del río **Cumberland**. Tras la cena, el barco atracó junto al centro de **Nashville**, donde más de 150 *Gumballers* continuamos la fiesta hasta altas horas de la madrugada.



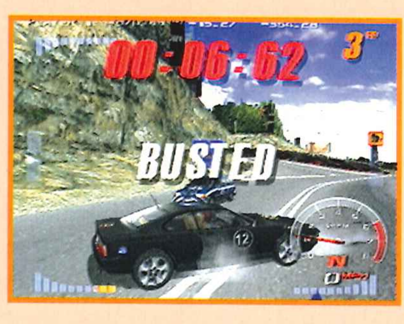
Los modelos Ferrari participantes en el Gumball 3000 de este año eran el centro de todas las miradas, en especial el 250 GT California Spider de 1959, que "murió" poco después de entrar en Texas.

CHALLENGE



Estas pantallas muestran las fases especiales llamadas *Challenge* que encontramos en los diferentes países. Además de ser bastante entretenidas, si las superamos podremos acceder a algunos de los mejores coches del juego. La mecánica de todas ellas es similar, y consiste en recoger unos ítems desperdigados por un recorrido predeterminado, que habrá que recolectar en un orden determinado. Tendremos tres oportunidades para completarlas, y fracasaremos si se acaba el tiempo o si tocamos alguno de los numerosos conos.





cuitos, a los elementos que las circundan y, especialmente, al tráfico real. Preparaos para esquivar coches que no se apartarán de vuestro camino, para pasar entre vehículos de gran tonelaje y para quedaros encerrados en el momento más inoportuno. Y por si esto fuera poco, habrá otro enemigo: la policía. Al más puro estilo *Need For Speed*, no dudarán en chocar contra nosotros y detenernos por todos sus medios. Y todo para ponernos un multazo que nos hará perder unos segundos preciosos. Si ya todo esto os parece atractivo, **SCI** ha incluido también diferentes objetivos que habrá que conseguir en cada carrera. Estos van desde superar una velocidad determinada, hasta destrozar un coche de policía, pasando por hacer saltar los radares o efectuar un salto de una determinada cantidad de metros. No son imprescindibles para acabar la carrera, pero serán la llave para nuevos modos de juego y, lo que es aún mejor, para nuevos circuitos y coches. Ya hablando de vehículos, estarán disponibles más de 20 de diferentes categorías,

Como podéis comprobar en la pantalla inferior, los coches se deforman si sufren colisiones, aunque no pierden potencia ni velocidad.







La foto de la izquierda muestra uno de los múltiples coches que pudimos ver en el museo de Elvis, en Graceland. A la derecha, Cadillac Ranch, un extraño lugar habitado por 10 coches semienterrados y llenos de pintadas.

Graceland, día 27

Tras un gran madrugón, recogimos las maletas y la siguiente «tarjeta de ruta», que nos conduciría a **Graceland**, lugar donde está ubicada la mansión de **Elvis Aarón Prestley** y su estrambótico museo de automóviles. Allí, degustamos una deliciosa hamburguesa de pollo y admiramos la belleza de los vehículos expuestos. Pasamos junto a la mansión de «El Rey» y junto a las murallas que delimitaban el territorio que ocupaba, repletas de firmas y dedicatorias de *fans* de **Elvis**. La siguiente tarjeta nos llevaría al hotel *Crescent Court*, en **Dallas**.

Dallas, día 27

De la lluviosa tarde que pasamos en la carretera hasta llegar a **Dallas**, lo más destacable fue la multa que **Marco** «Capuccino», el periodista italiano, tuvo que pagar de su bolsillo. Bien entrada la noche, llegamos hasta el *Crescent Court*, donde nos vimos obligados a vestirnos de etiqueta para asistir a la fiesta que la organización de *Gumball* había preparado.

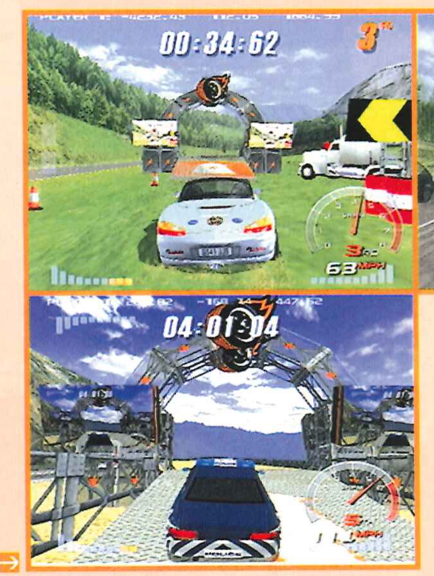
Santa Fe, día 28

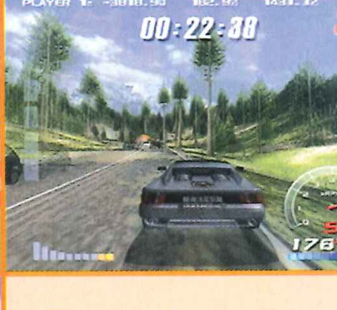
El comienzo de esta «etapa», tras la ya rutinaria recogida de la «tarjeta de ruta» (que nos dirigía hacia **Santa Fe**, **Nuevo Mexico**) estuvo marcado por el arresto (literal) de **Fabien**, el periodista francés, **Ray** (**SCI**) y **Sven** «Batman» ya que, al parecer, iba en contra de la ley filmar a los vehículos del otro carril con medio cuerpo fuera del coche. Los arrestados se unirían al resto del grupo unos minutos después, en el Rancho Cadillac, extraño lugar en el que diez coches yacen medio enterrados inclinados en la misma dirección en la que miran las esfinges egipcias. Tras el leve

Sven Van de Perre fue el primer multado de nuestro grupo por exceso de velocidad.

«Jugabilidad en estado puro»

desde ambulancias hasta superbólidos, desde cacharros con ruedas hasta clásicos. Y por si aún os parece poco, entre día y día de carrera (la competición **Gumball** dura 5 días), y enmarcadas en cada país por el que transcurre la carrera, se incluye una etapa especial llamada *Challenge*, en la que habrá que recoger una serie de *items* en un tiempo determinado sin poder tocar ningún cono. Pero aquí no acaba la cosa. Además del modo *Time Trial* (que no necesita explicación), si hemos conseguido los suficientes puntos logrando objetivos (representadas en forma de cartas con chicas ligeritas de ropa), abriremos el modo *Gumball Squad*. En esta ocasión cambiarán las tornas, y seremos nosotros los que nos pondremos los uniformes de policía para detener a los coches que disputan la **Gumball**. Os aseguramos que es tan divertido ser los «buenos» como los «malos» (en este caso la poli). Y como guinda, el modo multiplayer incluye incluye ambas modalidades, es decir, podremos competir por la victoria, o bien, jugar a «polis y cacos» con un adversario, con el objetivo de escapar para unos, y de dejar fuera de combate al coche rival para otros. Atajos, rutas alternativas, velocidad endiablada, gran variedad de acciones, turbo (que como en *Burnout* se acompaña con un efecto *blur*) y un sinfín de detalles harán de ***Gumball 3000*** el juego de conducción más divertido del catálogo





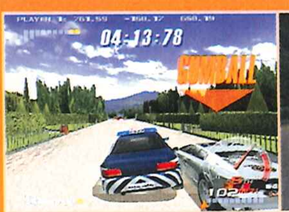
Al pasar por los portales que veis en las pantallas de la izquierda obtendremos el turbo. Su uso se verá acompañado de un efecto blur (lo veis en la pantalla de arriba).

GUMBALL SQUAD





En este modo el objetivo será detener a los «gumballers», o bien impidiendo que lleguen a tiempo al control, o bien destrozando su coche. Las fases más avanzadas de este modo son un auténtico tormento.







«La fiesta final tuvo lugar en la mansión Playboy»

descanso y, ya de noche, llegamos a **Santa Fe**, donde tuvo lugar una de las más divertidas fiestas de todo el **Gumball 3000**.



La entrega de premios Gumball 3000 tuvo lugar en una gran carpa construida en el jardín de la mansión Playboy. En la foto, Maximillian Cooper y su "co-piloto".

Gran Cañón, día 29

410 millas separaban nuestro convoy del siguiente «checkpoint» marcado en la «tarjeta de ruta»: **El Gran Cañón**. Allí, asistimos a un espectáculo sin precedentes, una maravilla de la naturaleza que dejó boquiabiertos a todos y cada uno de los *Gumballers*. Algún que otro carrete fotográfico después, el «convoy SCI» prosiguió su camino hacia **Las Vegas**.

En la imagen, Steve-o, uno de los "chiflados" del programa de la MTV Jackass. En la mansión Playboy también tuvimos la oportunidad de conocer a "Danger" Ehren McGehey y a Jeff Tremaine, entre otros.

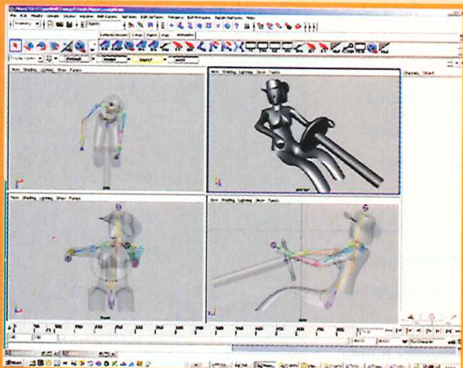
Las Vegas, día 29

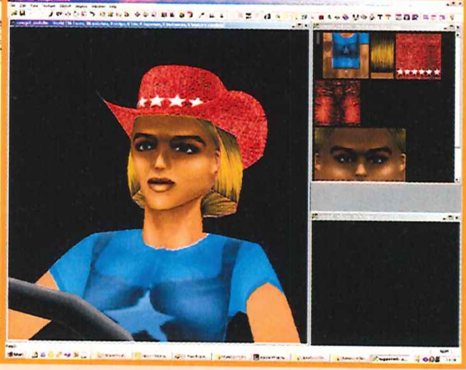
Las luces de los casinos y hoteles que inundan **Las Vegas** nos dieron la bienvenida a la ciudad del juego y de las bodas «fáciles». Tras dejar nuestras maletas en el hotel *Mandalay Bay* (lugar donde se rodó la película *Ocean's Eleven*), los ocho componentes del «grupo SCI» nos encaminamos hacia el *Night Club Ra*, ubicado en el interior del hotel *Luxor*, donde nos encontraríamos con una nueva y lujosa fiesta exclusiva para los participantes de **Gumball 3000**. Tras el cierre del *Ra*, regresamos al hotel, donde pudimos, cómo no, continuar la noche jugando a la ruleta y a las máquinas traga-perras (algo irresistible en **Las Vegas**).

Los Angeles, día 30

Tras varias horas conduciendo por el gran desierto de **Nevada**, comenzamos a vislumbrar los primeros resquicios de civilización y tráfico. Estábamos en **Los Ángeles**. Llegamos al hotel, nos vestimos con nuestras mejores galas y nos fuimos directos a la Mansión *Playboy*, lugar donde nos esperaba la última gran fiesta y una divertidísima entrega de premios. En la inmensa Mansión (de la cual sólo pudimos ver sus gigantescos jardines), fueron entregados los siguientes premios: «Spirit Of Gumball» (**Jamie McLeod** & **Oliver Jones**), «Best Drivers» (**Rory Sweet** & **Mark Crocker**) y «Hottest Wheels» (**Kyle Bass**).







A la izquierda, dos ejemplos del trabajo de los grafistas a la hora de crear el juego. Sin embargo, el aspecto gráfico no es precisamente el más brillante de Gumball 3000.

Entre los más de 20 vehículos que incluye el juego, encontraremos desde coches tipo Hummer hasta auténticos prototipos de carreras como los de las 24 Horas de Le Mans.

de **PlayStation 2**. Es como una especie de *Burnout* pero con muchos más modos de juego, mucha mayor variedad y, sobre todo, con interminables horas de juego. Y todo aderezado con el típico ambiente que rodea la **Gumball**, es decir, pilotos locos, chicas ligeras de ropa y mucha, mucha, mucha diversión. Lo único malo es que deberemos esperar a julio para poder disfrutarlo. Hasta entonces, preparaos para recibir a un juego con una calidad técnica muy normalita, pero con una jugabilidad más que sobresaliente. Si disfrutasteis con esa joya llamada *Burnout*, preparaos para recibir a un más que digno sucesor en las preferencias de los amantes de los juegos más entretenidos.

CARTAS DE CHICAS

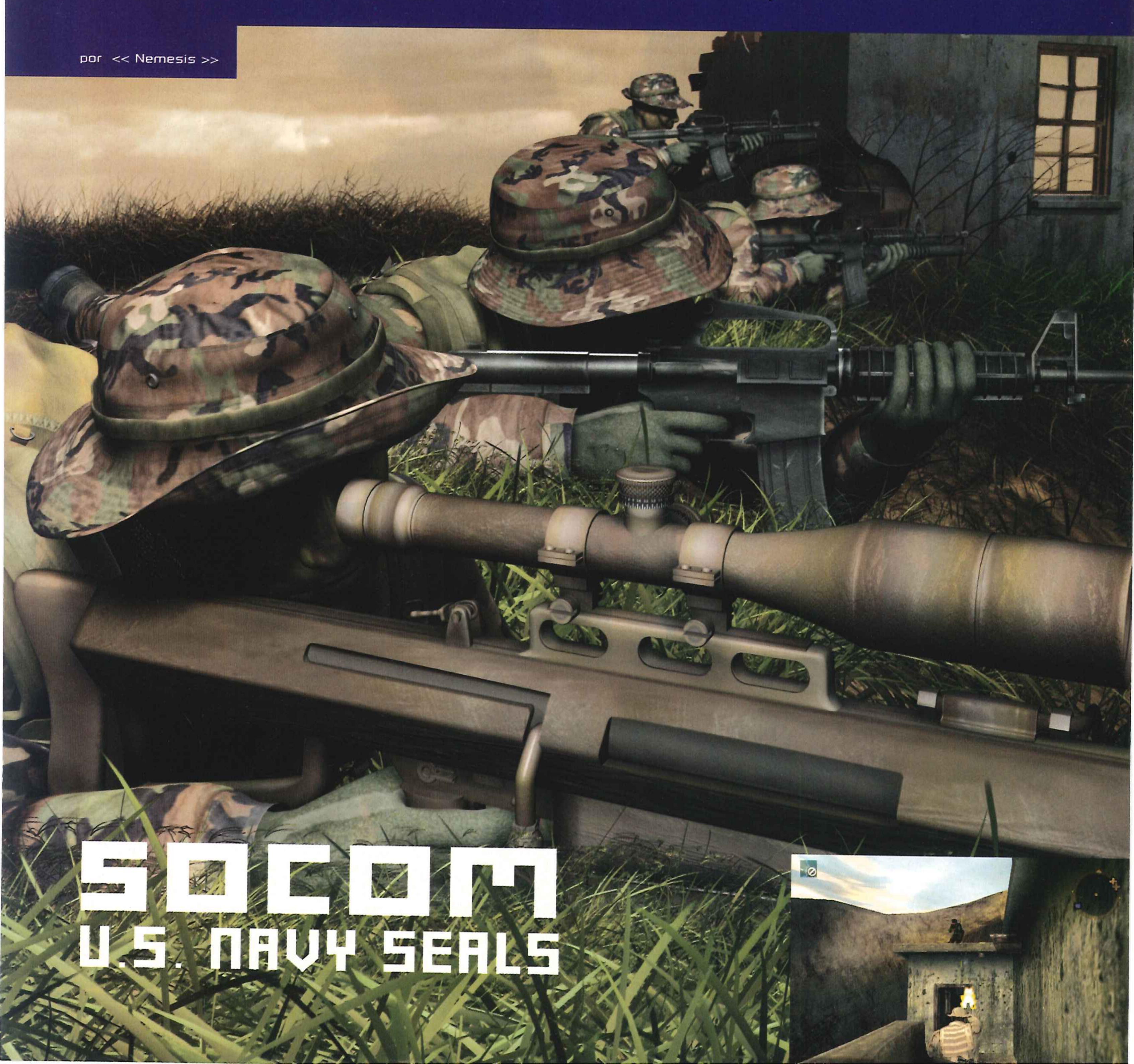


Las chicas son la verdadera clave del juego. Si superamos los objetivos marcados se nos entregará una carta. Además de deleitarnos la vista, cada una de ellas nos valdrá un punto. Si acumulamos una considerable cantidad de puntos, abriremos nuevos modos de juego y desbloquearemos circuitos y coches. En un juego basado en la **Gumball**, no podían faltar estos detalles picantillos.

Las armas secretas de SCE América

En rigurosa exclusiva para España, viajamos el pasado 9 de abril a la costa oeste de EE.UU. para conocer de primera mano lo que está preparando Sony C.E. para la temporada 2002-2003, incluido el que será el primer juego On-line para PlayStation 2. ¿Te gustaría conocer ya el futuro de PS2? Aquí lo tienes...

por << Nemesis >>



SOCOM
U.S. NAVY SEALS









Antonio Ruiz, Jefe de Producto de SCE posa con el headset.

Nuestra frenética odisea en compañía de **Antonio Ruiz**, Jefe de Producto de **SCE España**, nos llevó primero a **Seattle** y luego a la soleada **Los Ángeles** para conocer tres de los juegos que más darán que hablar en los próximos meses. Lógicamente, el más llamativo de todos ellos era ***SOCOM: U.S. Navy SEALS***, el primer título para **PlayStation 2** que permitirá juego *On-line*, y que llegará al mercado **USA** en el mes de agosto.

El poder de la palabra

Zipper Interactive, un equipo de programación con sede en **Seattle** famoso por sus creaciones para **PC** (*MechWarrior 3*, *Crimson Skies*, etc.) ha sido el creador de este *shooter*, en apariencia similar a otros juegos de comandos como *Counter-Strike* o *Rainbow Six*, pero que cuenta con una notable novedad que lo desmarca de todo lo visto hasta ahora en cualquier plataforma: tras equiparte el *headset* (micro y auriculares) incluido con el juego, podrás coordinar por voz la distribución táctica de tu comando. Despliega a tus hombres por el escenario como lo haría un verdadero SEAL, a través de una serie de sencillas órdenes verbales, mientras sorteas el fuego terrorista a través de 12 misiones situadas en cuatro localizaciones: **Alaska**, **Tailandia**, **Congo** y **Turkmenistán**.

Mediante tu propia voz, vía headset, podrás ir eligiendo entre diferentes órdenes y comandos y guiar a tus hombres.

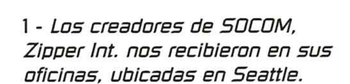


La clave: realismo

Por primera vez en la historia, un cuerpo de elite de **EE.UU.** ha colaborado activamente en el desarrollo de un videojuego para consola. Los propios *Navy Seals* han asesorado a los integrantes de **Zipper Int.** en aspectos como el armamento, la distribución táctica e incluso en el *Motion Capture*, para dotar a ***SOCOM: Navy Seals*** del mayor realismo posible. Tan decisivo como la colaboración de los SEAL ha sido la utilización de la más avanzada inteligencia artificial no sólo para crear unos enemigos capaces de detectarte por tus huellas o el sonido, sino para dotar de sentido común a tus propios hombres. Por mucho que te desgañites gritando, te será imposible conducirles a una muerte segura, te pedirán vía *headset* un plan alternativo. Harás buen uso de tus dotes estratégicas para rodear a los terroristas, neutralizarlos sin llamar la atención, diseñar emboscadas y solventar las emocionantes misiones que propone ***SOCOM***, que incluyen demoliciones, rescate de rehenes, desactivación de explosivos y misiones en reconocimiento en la jungla. Elige entre más de 60 clases de armas, pero con cautela: algunas pesan más que otras y ejercerán un papel decisivo en la movilidad y resistencia física de tu personaje. A diferencia de otros *shooter* parecidos, como *Rainbow Six*, la carga estratégica nunca llega a asfixiar ni a la jugabilidad ni la carga adictiva del juego: esa es la grandeza de ***SOCOM: Navy SEALS***. Es tan divertido como cualquier *shoot'em-up* para **Ps2**, pero va mas allá de lo que nunca han llegado los demás. Sobre todo en un aspecto... ¡Permitirá juego *On-line* para 16 jugadores!







1 - Los creadores de SOCOM, Zipper Int. nos recibieron en sus oficinas, ubicadas en Seattle.

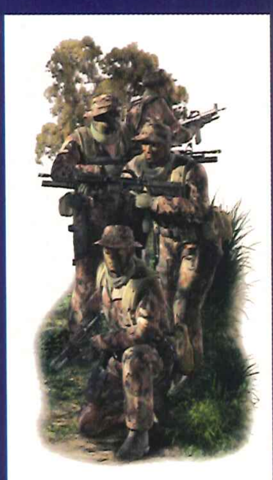
2 - Y allí tuvimos la oportunidad de jugar durante horas al modo Multiplayer. Españoles contra italianos, alemanes contra ingleses...





Un juego no apto para afónicos

Fabricado por **Logitech**, el *headset* es la llave para comunicarte verbalmente con tus compañeros de unidad y recibir al mismo tiempo sus instrucciones. Este combo de auriculares y micrófono se conecta a **PlayStation 2** por cualquiera de sus dos puertos USB y permitirá incluso hablar en tiempo real con jugadores de todo el mundo.



¿Cómo nacieron los NAVY SEALS?

Este cuerpo de elite fue creado en 1962 por el presidente **J.F. Kennedy** para ser el equivalente de los Boinas Verdes, pero en la Marina. El nombre de SEAL proviene de los términos *Sea-Air-Land*. Los SEAL son entrenados para actuar en solitario o en pareja, pero normalmente operan en comandos de ocho. Su última actuación fue en **Afganistán**.

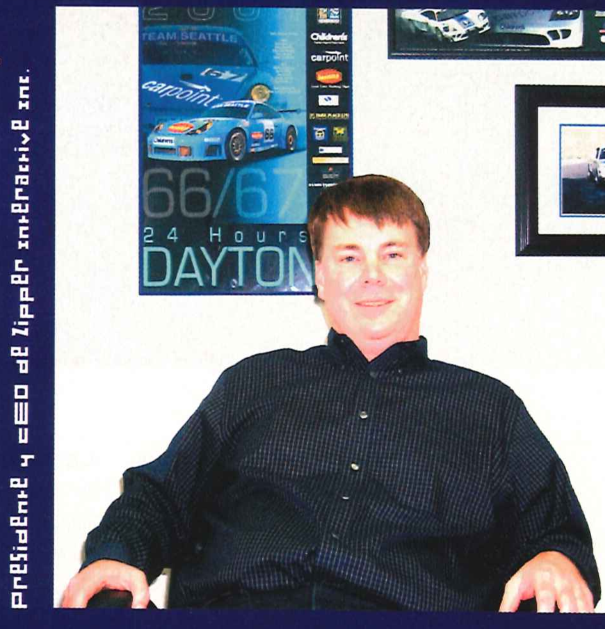
Hasta 16 jugadores

Divididos en dos equipos y dos bandos (SEALS y terroristas), 16 usuarios y sus respectivas **PlayStation 2** podrán conectarse *On-line* (vía Banda Ancha) y trasladar todos sus conocimientos tácticos a los tres tipos de juegos *multiplayer* que ***SOCOM: U.S. Navy SEALS*** ofrece: *Demolition* (dinamita la base rival), *Hostage Rescue* (los SEAL deben liberar a los rehenes y los terroristas eliminarlos) y *Suppression* (el último en pie gana). Gracias al *headset* con conexión USB podrás comunicarte verbalmente con tus compañeros, montar estrategias, diseñar emboscadas, crear equipos y participar en un *ranking* con equipos de todo el mundo. Las posibilidades de juego son infinitas. Sea cual sea la hora en que te conectes, siempre habrá alguien en el mundo jugando a ***SOCOM*** dispuesto a darte una buena paliza.

¿Y aquí cuando llega?

A final de año, principios de 2003. **SCE** tiene una cosa clara: ***SOCOM*** sólo llegará a **España** cuando exista la infraestructura necesaria para asegurar el juego *On-line*. Eso sí, en **Zipper** nos adelantaron que estará localizado a cada idioma y permitirá disfrutar de sus gráficos tal y como han sido creados, a 60Hz y sin bordes PAL.

ENTREVISTA A JIM BOSLER,
PRESIDENTE Y CEO DE ZIPPER INTERACTIVE INC.



<<Queremos que SOCOM ofrezca una visión real de los Navy SEALS>>









Bocetos originales de SOCOM: Navy SEALS

PlayStation 2 Revista Oficial: La primera pregunta es inevitable: ¿cuánto tiempo les ha llevado desarrollar un título como ***SOCOM*** y cuánta gente ha trabajado en él?
Jim Bosler: Más o menos dos años y medio, desde la primera concepción visual hasta lo que habéis visto ahora. Ha sido un equipo muy grande. Incluyendo a los *testers*, unas cuarenta personas. Un equipo mas grande de lo habitual debido a que ha sido como desarrollar dos juegos diferentes, el juego para un jugador y el *multiplayer*. Y adicionalmente hemos recibido ayuda de **Sony** en aspectos como el *Motion Capture*, el sonido...

PS2 R.O.: ¿Desde un principio tenían pensado desarrollar ***SOCOM*** teniendo en cuenta el *headset* o es algo que surgió sobre la marcha?
J.B: La idea fue concebida por **Sony** al principio del desarrollo del juego. La idea resultaba bastante interesante ya que ofrecía un modo muy realista de coordinar a todos tus compañeros de equipo. Además los verdaderos SEAL utilizan *headsets* similares en campaña.
Inicialmente, no estábamos seguros de que la tecnología de reconocimiento de voz estuviera tan avanzada como para hacer esto posible, pero al final todo ha funcionado sorprendentemente bien. Incluso será posible hablar en directo con compañeros alrededor del mundo en el modo *multiplayer*.

PS2 R.O.: La mayoría de estos juegos son en 1ª persona, pero ustedes se han decantado por la 3ª persona, ¿por qué? ¿Cuál es la razón?
J.B.: Prefiero la 3ª persona porque uno está más inmerso en la acción, se ve la espalda del personaje y se aprecia en todo momento su situación. La 1ª persona es mejor para cosas puntuales, como el rifle de francotirador.

PS2 R.O: Como han conseguido que los propios *Navy SEAL* colaboraran en la creación del juego?
J.B: Tuvimos mucha suerte de trabajar con ellos. Yo he tenido la fortuna de conocer a algunos de ellos en el pasado y siempre se han quejado de la poca veracidad de las películas basadas en los *Navy SEALS*. Tenemos una gran admiración por los SEAL y queremos que este juego ofrezca una visión más realista de este cuerpo de elite.

PS2 R.O: ¿Esta es su primera creación para **PS2**? ¿Tienen en preparación algún otro lanzamiento para el futuro?
J.B.: Tenemos planes para volver a trabajar con **Sony** en **PS2**. Hay una gran relación con ellos y queremos crear algo aún mejor en un futuro. Aunque no podemos desvelar nada todavía, sí será un título de acción.

PS2 R.O.: Algunos de los responsables de la creación de ***SOCOM*** han trabajado en simuladores del propio ejército de **EE.UU.** ¿Está ***SOCOM*** a la altura de los simuladores profesionales?
J.B.: Hay una gran diferencia entre un simulador profesional para el ejército y un juego, sobre todo tecnológica. El juego está hecho para entretener al usuario, mientras que los programas militares están concebidos para reproducir con la mayor dureza y seriedad situaciones reales.

PS2 R.O: ¿Ha sido muy difícil adaptar las diferentes instrucciones del *headset* a los distintos idiomas?
J.B.: Una vez más, hemos tenido la suerte de trabajar con **Sony** como *First Party* con este título. Ellos cuentan con excelentes medios para la localización, haciendo el proceso de traducción mucho más sencillo. Hemos recurrido a actores nativos para los enemigos que hablan en otras lenguas en el juego, de manera que podemos utilizar sus voces sin hacer modificación alguna. Esperamos que el *software* de reconocimiento de voz funcione bien, porque será un *software* específico para cada país, pero aún no hemos empezado la fase de testeo.

Los creadores de Rocket: Robot On Wheels nos presentan al mejor ladrón del mundo...

Sly Racoon

Pero tranquilos, sólo roba a supervillanos. **Sly Cooper** es un estilizado mapache con alma de **Robin Hood**, el protagonista de la última creación de **Sucker Punch**, artífices de aquel pequeño clásico para **Nintendo 64** llamado ***Rocket: Robot On Wheels***. Universos tan dispares como los dibujos animados y *Metal Gear Solid* han sido la fuente de inspiración de este grupo de desarrollo de probado talento, con los que tuvimos la oportunidad de charlar, al tiempo que disfrutábamos con una versión preliminar de ***Sly Racoon***, el cual no llegará a **Europa** hasta finales de año (y lo hará, según recalcaron sus creadores, con gráficos a 60 Hz). Bajo su apariencia de *cartoon* se esconde un emocionante *arcade* de plataformas en el que, emulando a un discípulo de **Solid Snake**, podrás vigilar desde las esquinas a los enemigos, recurrir a los prismáticos o esquivar focos de vigilancia. Incluso habrá un botón *Slow Motion*, como el *Bullet Time* de *Max Paine*, para añadir mayor espectacularidad a los movimientos de **Sly**. Aún en pleno desarrollo, ***Sly Racoon*** ofrecerá mucho más de lo que nos enseñó **Sucker Punch** en **Seattle**. En el próximo **E3** de **Los Ángeles** se mostrará por primera vez uno de los vehículos que **Sly** pilotará en el juego, en una versión más acabada. Para tratarse de una *alfa*, lo que vimos en **Seattle**, ya nos sorprendió con su solidez gráfica y fantástico sonido.



Sucker Punch: Los padres del invento

El productor **Brian Fleming**, el programador **Brice Oberg** (ambos cofundadores de **Sucker Punch**) y el director de arte **Dev Madden** se encargaron de contarnos en persona las excelencias de ***Sly Racoon***. El propio **Brian Fleming** explicó la importancia que tiene para ellos el mercado europeo. Por ello, van a cuidar al máximo la conversión PAL.



El nuevo juego de Insomniac Games os sorprenderá por su acción y la espectacularidad de sus gráficos

Ratchet & Clank



Nuestro viaje culminó en **Los Ángeles**, concretamente en la sede de **Insomniac Games**, donde los responsables de la saga del dragón **Spyro** nos mostraron su primera producción para **PlayStation 2**: *Ratchet & Clank*. Con las mismas herramientas gráficas que **SCE** suministró a **Naughty Dog** para crear *Jak & Daxter*, los grafistas, diseñadores y programadores de **Insomniac** han concebido un universo muy particular en el que el orejudo **Ratchet** y el robot **Clank** se complementan uno a otro, ya sea destruyendo enemigos a golpe de llave inglesa, como creando todo tipo de *gadgets*. ***Ratchet & Clank*** sigue fielmente el patrón clásico de los *arcades* de plataformas, pero lo enriquece con un fuerte componente de acción. En lugar de saltar sobre la cabeza de sus enemigos como suele ser habitual en estos juegos, **Ratchet** los hace pedazos utilizando su llave inglesa a modo de espada. Según nos comentaron sus responsables, lo que vimos en **Los Ángeles** es poco en comparación al versión final (que podría comercializarse en **España** en noviembre). Falta aún por incluir las fases con **Clank**, los vehículos y muchas sorpresas más.

Las oficinas de Insomniac Games sirvieron de escenario a la presentación de Ratchet & Clank.

A nivel visual, lo más llamativo del juego es la gran cantidad de escenario que muestra en pantalla.

‹Ratchet & Clank destila acción›





Roberto Rodríguez,

ingeniero de software de Insomniac. Responsable de la cámara y los efectos especiales de R&C

PS2 R.O.: ¿Este es el primer juego en el que has participado?

R.R: Este es el segundo que he hecho con **Insomniac**. El primero fue *Spyro 3 Year Of The Dragon* y ahora estoy en ***Ratchet & Clank***.

PS2 R.O.: ¿Cuánto tiempo lleváis desarrollando ***Ratchet & Clank***?

R.R.: Han sido dos años, año y medio ahora, pero dos para cuando el juego salga al mercado.

PS2 R.O.: ¿Te estás dedicando totalmente a ***R&C*** o ya trabajas en otros proyectos?

R.R.: No, sólo estamos haciendo este juego. Estamos concentrando la compañía entera en él.

PS2 R.O.: ¿Cuál crees que es la característica más notable de ***R&C***?

R.R.: Ofrecemos mucha más libertad al jugador. Puedes usar diferentes *gadgets* para moverte en el nivel, ir a sitios donde normalmente no podrías ir. En otros juegos, el lugar por el que puede moverse el jugador está muy definido, es pequeño en comparación al tamaño del nivel.

PS2 R.O.: En ***R&C*** la dificultad irá aumentando automáticamente dependiendo de la habilidad del jugador...

R.R.: Sí, para hacerlo más accesible, estamos desarrollando un sistema donde si el usuario está jugando muy bien hacemos el juego más difícil para ofrecerle un buen desafío. Y si el jugador no lo hace bien, bajamos el nivel de dificultad, ponemos más munición y energía en el escenario, dar más tiempo en las misiones....

PS2 R.O.: ¿Será posible jugar con el otro personaje, **Clank**?

R.R.: Habrá gran parte de niveles donde jugarás con **Clank**, y no sólo lo harás con su fisonomía habitual

PS2 R.O.: ¿Cuántas fases ofrecerá ***Ratchet & Clank***?

R.R.: De momento no podemos desvelar el número exacto, pero habrá más de 16 niveles en el juego y cada uno de ellos requerirá horas de juego.


"...el único juego de rally para PS2 que incluye un modo para cuatro jugadores... una hazaña que ni Gran Turismo 3 pudo lograr..." PS - nº 19
Rally
CHAMPIONSHIP™
25 coches licenciados de los más rápidos del mundo compitiendo en 33 etapas en 6 prestigiosos rallies. Con un sistema de daños increíblemente realista, una física real, técnicas de rally actuales y avanzados efectos climatológicos, este juego sublima la sensación de participar en un auténtico rally...
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
PlayStation®2
SCi™
www.sci.co.uk
WARTHOG
www.rally-championship.com



por << Dani3po >>

Primal

Los pasados 22, 23 y 24 de abril fuimos invitados por Sony C.E. a un viaje a Inglaterra donde nos presentaron los juegos más importantes que se encuentran en pleno desarrollo en sus estudios ingleses. De todo lo que allí vimos, un juego brilló con luz propia. Su nombre es Primal y está llamado a convertirse en una de las sorpresas del año 2002 para PS2.



1 - *La arquitectura de los gigantescos escenarios será espectacular.*

2 - *Como es lógico, Jen y Scree deberán cooperar para sobrevivir.*

3 - *Las escenas de lucha serán el alma del juego. Los combos presentarán posibilidades infinitas.*



Un proyecto diferente

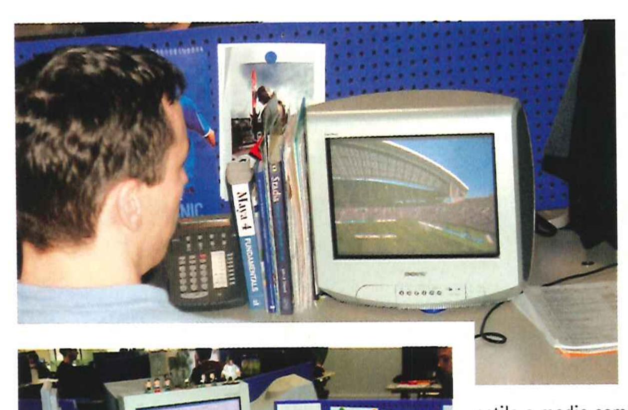
Los estudios se **Sony C.E.E.** en la pequeña ciudad de **Cambridge** son los encargados de llevar a cabo uno de los títulos en los que la compañía nipona ha depositado más esperanzas. ***Primal*** nos cuenta la historia de una atractiva joven de nuestro tiempo llamada **Jen** que súbitamente se verá trasladada a un mundo de fantasía donde la esperan innumerables peligros. Un reino que se encuentra a medio camino entre la tierra y el más allá. **Jen** yace en la cama de un hospital desde el comienzo del juego y, aunque su aventura se desarrolla en este terrorífico universo, nunca estará sóla. Casi desde el comienzo, contará con la ayuda de **Scree**, una gárgola que la seguirá a todas partes y que también podrá ser manejada por el jugador en cualquier momento. Juntos deberán devolver el equilibrio al mundo de ***Primal***, ayudando a **Arella**, representante de las fuerzas del bien en su eterna lucha contra **Abaddon**, su antagonista. ***Primal*** será una aventura en tercera persona centrada principalmente en la acción, aunque también contará con sus momentos de exploración. Cuatro reinos demoníacos habitados por especies diferentes, la posibilidad de que la heroína se transforme en otros tantos tipos de criatura y un sistema de lucha a medio camino entre *Drakan* y *Soul Calibur* serán algunos de sus atractivos. Para recrear semejante odisea, **Cambridge Studio** ha creado un nuevo motor gráfico, cuyos resultados sobre el juego son realmente impresionantes. Un *frame rate* alto y estable, utilización de anti-alias, modo *Wide-Screen* y efectos de luz en tiempo real que se unirán al cuidado modelado de los personajes (incluidas expresiones faciales y transformaciones) para ofrecer un entorno que carecerá de cargas.

‹En Otoño de este año, Primal será lanzado en Europa›

Demonios

Jennifer, la protagonista, podrá transformarse en cuatro tipos de demonio diferentes, cada uno con sus propias habilidades e incluso armas diferentes. Para ello necesitará la energía procedente de rocas especiales o de los enemigos derrotados. **Scree** siempre la guardará.

Esto es Fútbol 2003



La tercera saga en discordia

Los creadores de los anteriores títulos, **Team Soho**, quieren conseguir colocarse con la segunda entrega para **PS2** como una referencia dentro de los simuladores futbolísticos, compitiendo con *FIFA* y *Pro Evolution*. Con un estilo a medio camino entre la simulación seria y el *arcade*, se han incorporado multitud de mejoras que empiezan en el apartado gráfico. El modelado de los jugadores ha sido optimizado, siendo ahora mucho más reconocibles. Los puntos clave de su esqueleto son ahora mucho más numerosos, con lo que las animaciones guardan aún más parecido con la realidad. Se ha incorporado un modo de mercado de traspasos, en el que puedes crear tu propio «Dream Team» y otro llamado «Escuela de Fútbol» para practicar tus habilidades antes de saltar al campo. A finales de verano saldrá a la venta.

En el cuartel general de Team Soho pudimos ser testigos de la evolución de esta entrega.

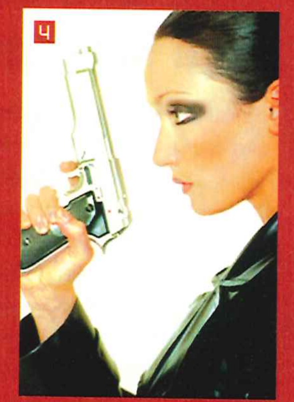


The Getaway

¿Un nuevo GTA?
Eso es lo que pensamos todos al contemplar y poner las manos sobre la última y esperada creación de los estudios londinenses de **Sony C.E.** Después de incontables demoras y retrasos en la fecha de lanzamiento, parece que a finales de verano podremos disfrutar del título que pretende desbancar a *GTA3* en el género que él mismo inventó. El centro de **Londres** se ha recreado con una calidad fotorrealista para servir como escenario de las andanzas de dos personajes diferentes, cada uno a un lado de la ley. Podremos caminar libremente por las concurridas calles londinenses y en el momento que queramos hacernos con cualquiera de los 56 tipos de coches reales que circulan por ellas. Desde vehículos de policías a autobuses, pasando por taxis. Misiones de lo más variado que combinan la conducción con las misiones de acción. Esta últimas, por cierto, son una mezcla entre *Metal Gear Solid* y *Headhunter*, constituyendo por sí solas un juego completo. Todo el proceso de creación del juego ha sido llevado como si de una superproducción del género para el cine se tratase, contratando a actores profesionales y usando técnicas de *Motion Capture* para proporcionar un realismo increíble. Lo poco que pudimos jugar sirvió para confirmar que los próximos lanzamientos de **Sony C.E. Europe** van a marcar pautas.







1 - *Un nuevo modo de captura de movimientos permite reproducir hasta los movimientos faciales.*

2 - *Las localizaciones son tan reales que podrían servir de visita turística.*

3 - *El reparto de Getaway al completo, villanos incluidos.*

4 - *Tiembla Jill de Jong. Aquí llega la próxima musa de los videojuegos: Anna Edwards.*

Eyetoy

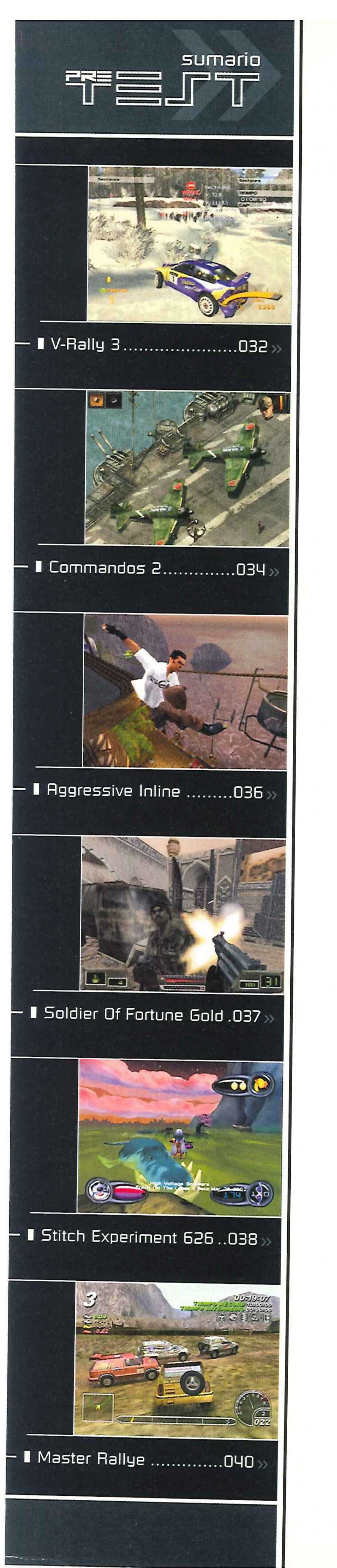
El juego más interactivo para PS2
Fue una completa sorpresa, ya que apenas había trascendido nada sobre este novedoso proyecto. Sobre el atril de la sala de conferencias del edificio **Sony** en **Londres**, descansaba un extraño artilugio que nunca antes habíamos visto asociado a nuesta querida **PS2**, al menos en **Europa**. Se trataba de una *Web Cam* y las posibilidades que abre a la hora de crear nuevas fórmulas de entretenimiento se perfilan infinitas y muy atractivas. El primer exponente de esta nueva hornada de juegos será ***EyeToy***, una especie de colección de minijuegos que hará las delicias de un público bastante más amplio del acostumbrado a jugar con consolas. *Kung-Foo* es el explicativo nombre de una de estas pruebas que componen ***EyeToy***. Al situarnos delante de la cámara, apareceremos en el centro de la pantalla. Acto seguido comenzarán a aparecer pequeños enemigos que saltarán hacia nuestro cuerpo. Para acabar con ellos tendremos que utilizar cualquiera de nuestras extremidades. La detección de nuestros movimientos será perfecta y los pequeños seres caerán uno tras otro. Si un segundo jugador se coloca ante la cámara, ambos pueden colaborar para terminar la fase. El siguiente minijuego era un Simulador de Limpia-Ventanas. Como lo oís. En la pantalla se muestra una ventana sucia que hace que nuestra imagen salga borrosa. Con los brazos deberemos limpiarla. El juego aparecerá a finales de año y se venderá junto con la cámara al mismo precio que los demás títulos.

1 - *Limpia la ventana al 100% y pasarás de fase.*

2 - *Olvidados de los mandos. Para jugar a Eyetoy sólo hace falta el propio cuerpo.*



<<EyeToy abrirá un nuevo campo en el desarrollo para PS2>>



- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: EDEN STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2002

1.- Con cinco perspectivas de juego, tres internas y dos externas, nadie podrá decir que no está la suya.
2.- Gracias a la repetición con análisis telemétricos, podremos saber nuestros fallos en cada carrera.
3.- En esta imagen podéis ver cómo afectan los golpes al coche. En esta ocasión, perdimos el parachoques.

En más de una ocasión, nos iremos fuera de pista. A veces, cuesta bastante salir del trance.

por << De Lúcar >>



La seguridad y aplomo que mostraban, hace ya un par de meses, los programadores de **Eden Studios** al hablar de *V-Rally 3* estaban, después de ver esta versión *beta*, plenamente justificados. Es posible que sus futuros rivales les superen en algún apartado pero, en su conjunto, ***V-Rally 3*** es un programa con todas las garantías para seducir y colmar las expectativas de los aficionados a los juegos inspirados en el mundial de rallys.

Si hablamos de calidad gráfica, los coches han sido trabajados de una manera exhaustiva para dotarlos del mayor realismo posible y cuentan con una presencia que poco tiene que envidiar a las maravillas de *Gran Turismo* o *WRC*. Aquí, además, se han potenciado al máximo aspectos como los daños en la carrocería (de la que llegan a desprenderse partes enteras como, por ejemplo, los parachoques) o la acumulación gradual de barro, polvo o hielo en la chapa. Pero donde ***V-Rally 3*** se convierte en un espectáculo es, sin duda, en la recreación de los escenarios. Cada metro de cada paraje ha sido creado a mano situando los elementos (árboles, rocas o casas) de manera distinta y ese esfuerzo produce una sensación que no la habíamos tenido nunca en un juego. Ese fantástico entorno, una excelente dinámica de movimientos en el vehículo y unos coches espectaculares, se convierten en un cóctel realmente deslumbrante.

Pero si hay algo que nos faltaba por comprobar en estos meses de seguimiento a ***V-Rally 3*** era el tema de la jugabilidad. Los programadores nos habían advertido que el control del vehículo sería algo más duro y complejo que en otros títulos y sólo quedaba saber hasta qué punto. Pues bien, hay que decir que es todo un acierto. El manejo es sencillo pero la respuesta se adapta perfectamente a circunstancias como el terreno, la velocidad o el grado de angulación de las curvas. Es más sensible y riguroso que en otros juegos, sólo eso, y algo que terminarán por agradecer los que busquen realismo y más acción. Los daños, por ejemplo, afectan de manera muy distinta a la conducción y hemos podido comprobar pérdidas de velocidad considerables o cómo hay que corregir la dirección porque el coche se desplaza a la derecha constantemente tras un golpe fuerte. En ***V-Rally 3*** se premia la buena conducción y, como en la realidad, se castigan los fallos. Eso es algo que muchos juegos parecen olvidar. Esperemos que en la versión final se mantengan todos sus aciertos.

<La novedad más interesante y esperada de V-Rally 3 es la inclusión de un modo Carrera Deportiva>



Algunas carreras se inician de día y concluyen de noche, o al revés. Aunque la iluminación es casi siempre buena y suficiente, son las más complicadas.

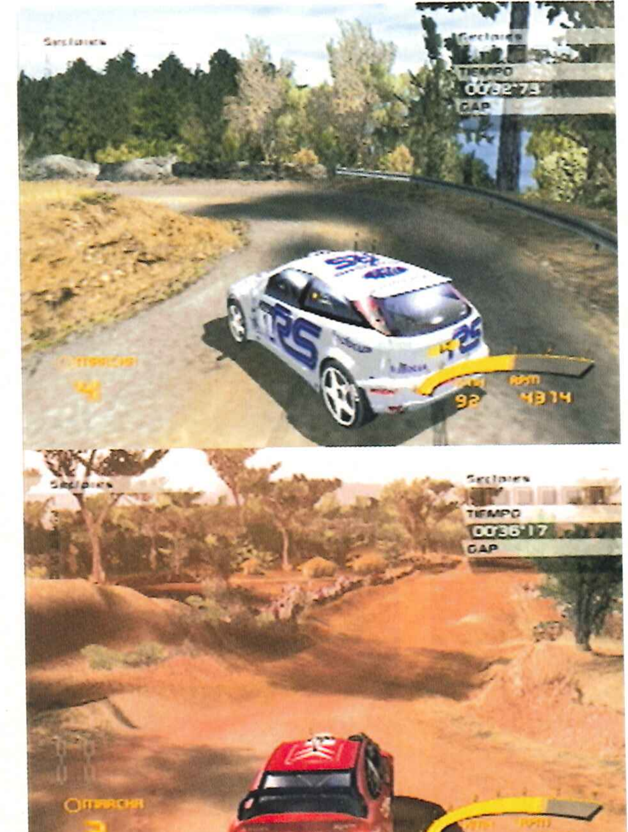
Modo Carrera

Llegarás a la élite desde lo más bajo

Al principio deberás hacer pruebas para los equipos más pequeños. Según los resultados, recibirás ofertas más o menos interesantes. Cada equipo cuenta con un potencial y objetivos distintos. Tendréis que elegir bien para garantizaros un buen coche y unas exigencias aceptables. Las futuras ofertas de los equipos más grandes dependen de tus resultados.

V-RALLY 3

Con toda la calidad y todos los argumentos necesarios para aspirar, con garantías, al trono del género en PS2













- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: PYRO STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESPAÑA
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2002

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

El juego español más laureado a nivel mundial, debuta en PS2 con una versión ampliada de la segunda entrega de PC

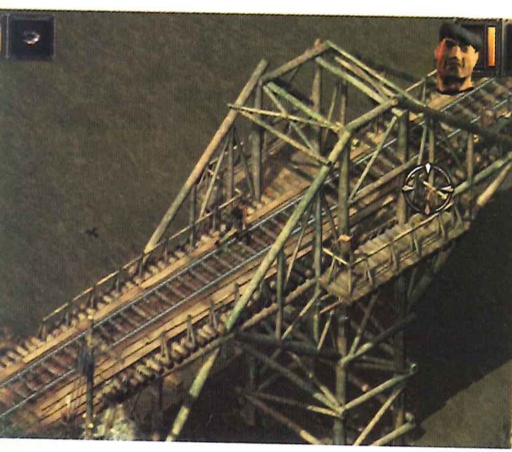
por << De Lúcar >>



Puede que alguien piense que nuestra confesada debilidad por *Commandos* puede estar condicionada, al menos en parte, por el simple hecho de ser la creación española con más repercusión a nivel internacional, tanto en ventas como a nivel de crítica. Si así fuera, y no es el caso, creemos que también sería la mejor ocasión para justificar tal pecado. Ese «Made in Spain», por poner un ejemplo de la importancia del fenómeno *Commandos*, ha servido para que muchas compañías de videojuegos se interesaran por nuestros programadores y sus proyectos. Pero ese «pequeño» detalle, los millones de juegos vendidos, todos los premios cosechados por la saga *Commandos* y otras menudencias por el estilo, son sólo antecedentes de una realidad: ***Commandos 2: Men Of Courage*** para **PS2** es otro auténtico juegazo. En **Pyro** no se han contentado con clavar la versión de **PC** y **Compatibles** y en la entrega de **PS2** podremos disfrutar de más niveles y de algunos elementos especialmente ideados para las características del juego en consola. El hecho de cambiar el ratón por el mando suponía ya un reto importante, pero lo han sabido resolver de tal manera que apenas notaremos diferencias en la velocidad y sencillez del control de los personajes. Todo ha sido programado con el máximo cuidado con el objeto de minimizar los contratiempos lógicos de adaptar un juego de estrategia a consola que, como todos sabéis, se trata seguramente de uno de los géneros menos agradecidos en este sistema. Así, para los que estén preocupados por no estar muy puestos en este tipo de programas o aquellos que no hayan tenido la oportunidad de jugar en **PC**, se ha incluido un modo tutorial con dos niveles en los que podremos practicar todas las acciones fundamentales de ***Commandos 2***. Gracias al nuevo motor gráfico 3D, también contaremos con la mayor calidad gráfica posible en **PS2** y todos los juegos de cámaras imaginables para disfrutar



<El nuevo modo Tutorial será una útil ayuda para los que no dominen aún este género>



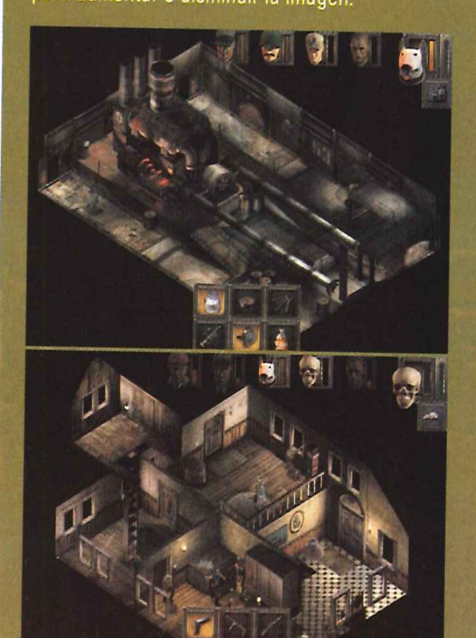


A la izquierda, un trozo del puente sobre el río Kwai y, arriba, el aspecto de un Buda.

Lo que importa es el interior...

Aunque la belleza externa os cautive, no os perdáis los interiores

Según los programadores, se ha cuidado en extremo todo lo que es el diseño de los interiores y no encontraréis ni una sola habitación igual. El dato es especialmente importante porque sólo el Castillo de Colditz tiene más de cien habitaciones distintas. Para verlas en todo su detalle contaremos con cuatro ángulos distintos y una opción *zoom* para aumentar o disminuir la imagen.

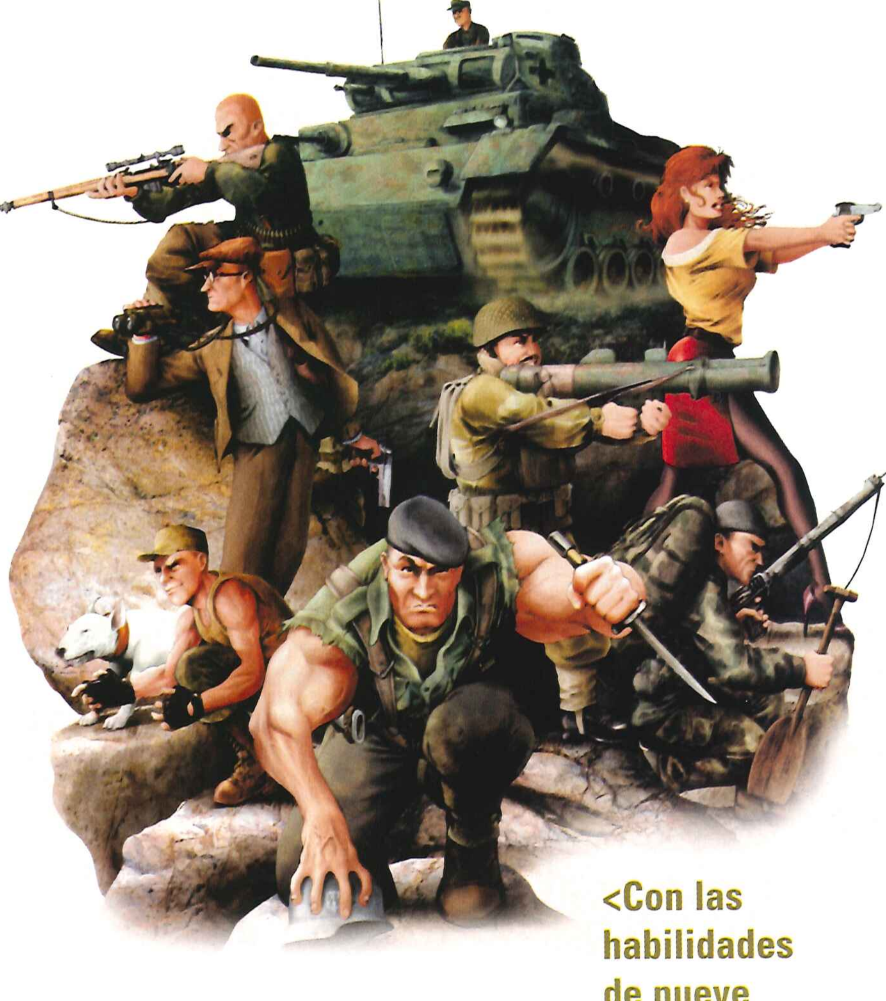


de sus impresionantes escenarios en toda su dimensión. Las calles de **París** con una impagable e hiperdetallada Torre Eiffel (creada casi tornillo a tornillo por un grafista que sólo se ha dedicado a esa tarea en todo el juego), el Castillo de Colditz con un centenar de habitaciones distintas, los pueblos birmanos con sus majestuosos budas y templos, o unos paisajes glaciales en los que no falta un asustadizo grupo de pingüinos, son sólo una pequeña muestra de la perfecta recreación de los entornos típicos de la Segunda Guerra Mundial.

En ese espectacular marco, los nueve protagonistas de ***Commandos 2: Men Of Courage*** deberán complementar sus distintas habilidades para superar las docenas de objetivos que componen las diez grandes misiones y nueve fases *Bonus* de que consta el juego. Habrá niveles en los que sólo operan una parte de los personajes, pero tarde o temprano tendremos que echar mano hasta de las habilidades del perro **Whiskey**. Manejaremos uno o más comandos al mismo tiempo y todo tipo de armamento (tanto el nuestro como el del enemigo), pilotaremos tanques, bucearemos, treparemos por fachadas, nos deslizaremos por cables, nos disfrazaremos, etc. Acción y mucha, mucha estrategia que nos obligará a pensar y barajar cada una de las formas de llevar la misión a cabo. Aunque parezca que muchos objetivos sólo pueden alcanzarse de una manera, pronto descubriréis hasta qué punto se han estrujado la cabeza los programadores para ofrecer curiosos caminos a las mentes inquietas. Esa es la verdadera clave del éxito de ***Commandos 2: Men Of Courage***.

▲ ON
Han conseguido trasladar todo lo bueno de la versión de PC y Compatibles y adaptarlo a las características y peculiaridades de PlayStation 2.

▼ OFF
Que después de tanto tiempo esperando este juego, siguiendo su evolución, aún nos falte un poco más para poder disfrutarlo plenamente.

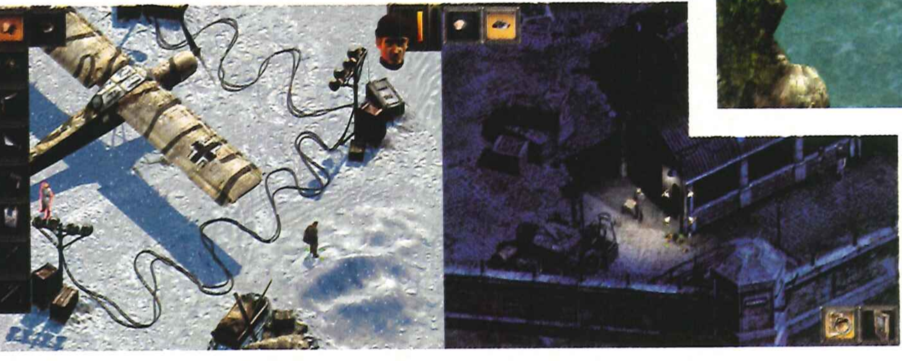


<Con las habilidades de nueve personajes deberemos arruinar todos los planes de Hitler>



Todo vale para ganar. Los elefantes también pueden ser una inesperada ayuda en la selva.





En la pantalla de la izquierda podéis ver el aspecto del juego en una de sus fases con desarrollo nocturno. La oscuridad es, en teoría, nuestra aliada pero sólo en teoría. Ellos piensan lo mismo.



Por tierra, mar y aire

Podrás cumplir todos tus sueños: montar en globo, dar de comer a los tiburones, etc.

Bueno, esto último será mejor que no porque el alimento serán tus preciadas piernas si no andas muy listo. Por lo demás, en ***Commandos 2: Men Of Courage*** podrás manejar tanques, *jeeps*, lanchas y todo aquello que te encuentres por el camino. En el equipo hay varios especialistas para estos cometidos y será vital protegerlos bien hasta que llegue el momento.







PRE TEST

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: Z-AXIS
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICION: 21 JUNIO 2002

<Olvídate de la tabla de Skate con el nuevo título de Z-Axis>

AGRESSIVE INLINE

Los creadores de Dave Mirra BMX y Thrasher nos ofrecen una nueva forma de entender los deportes extremos

por << Doc >>

El género del deporte alternativo ha llegado a materializarse en formato lúdico en casi todas sus variantes. Varios son los títulos que tienen como origen el *skate*, el *Bmx*, el *surfing*... pero hasta ahora nadie se había atrevido con los patines. **Z-Axis**, primera compañía en plantar cara a *Tony Hawk* (con el delezable *Thrasher: Skate And Destroy*), se atreve a innovar en el género de los deportes extremos con ***Agressive Inline***. La principal característica del título de **Z-Axis** es la utilización de patines como elemento protagonista, en lugar de la típica tabla de *skateboard*. Este detalle ha hecho posible la utilización de nuevos elementos en su jugabilidad, añadidos al típico estilo «extremo» creado por **Neversoft**. **Z-Axis** ha incluido nuevas posibilidades como la utilización de postes y farolas para aumentar nuestra velocidad (al estilo *Airblade*) o la posibilidad de saltar por encima de una rampa o cualquier otro objeto impulsándonos con las manos. Entre las típicas misiones requeridas para completar cada uno de los niveles, podremos encontrar algunas que nos obligarán a hablar con los personajes repartidos por los escenarios, ya que nos serán encomendadas diferentes tareas. Aunque la versión analizada aún está algo verde, el motor gráfico es detallado y suave, y su control es tan preciso y rápido como el del último título de este género creado por **Z-Axis**: *Dave Mirra 2*. Los aficionados al género encontrarán en ***Agressive Inline*** una completísima jugabilidad, un entorno gráfico realista y una «cañera» banda sonora.

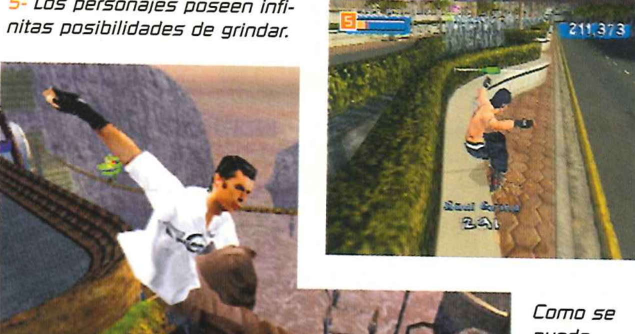
▲ **ON**
Al fin, alguien va más allá del skateboard. Z-Axis ha añadido algún que otro elemento jugable original al género del deporte extremo.

▼ **OFF**
Algunas animaciones, aunque son suaves, no son muy reales. En ocasiones, el control es tan rápido que no tendremos tiempo de reacción.





1- Los escenarios están llenos de obstáculos y rampas.
2- Desafiar la ley de la gravedad es una constante en AI.
3- La única skater femenina del juego posee «dos buenas razones» para patinar.
4- Patinaremos en un museo, un parque de atracciones, etc.
5- Los personajes poseen infinitas posibilidades de grindar.

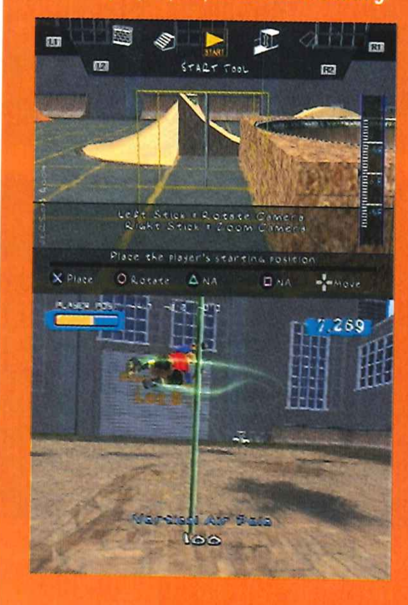


Como se puede observar, los personajes de AI no temen a las alturas.

Infinidad de posibilidades

Agressive Inline une en un solo título lo mejor del género

Respetando la característica jugabilidad de este género (estrenada con *Tony Hawk*), podremos encontrar nuevos elementos como la posibilidad de agarrarnos de los postes (idea tomada de *Airblade*), de saltar obstáculos apoyándonos con las manos en ellos o el ya indispensable modo de creación de nuestro propio parque de ***Inline Skating***.





- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: PIPEDREAM
- DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: MAYO 2002

por << R. Dreamer >>

SOLDIER OF FORTUNE GOLD

Codemasters publicará en nuestro país un shooter en primera persona para PS2



Dos años después de su lanzamiento para **PC**, ***Soldier Of Fortune Gold*** hace su aparición en **PlayStation 2**. Como *shooter* en primera persona fue uno de los títulos destacados del momento, los usuarios de **PC** recordarán su sangrienta representación de los impactos de bala. Dependiendo de donde se apunte, los enemigos podrán perder una pierna, un brazo o pasar a mejor vida si el disparo es certero. Sin embargo, ahora el listón se encuentra muy alto para las producciones de **PlayStation 2**, y ***Soldier Of Fortune Gold*** está un poco descolgado respecto a los juegos de primera línea. Pero esto no quita que se trate de un *shooter* divertido que despliega grandes dosis de acción a lo largo de las 10 misiones que el jugador tiene que llevar a cabo, encarnando a un soldado de fortuna llamado **John Mullins**. El objetivo, terminar con un grupo de terroristas fanáticos en diferentes localizaciones a lo largo y ancho de los cinco continentes. Los creadores han puesto a disposición del protagonista un variado arsenal (pistola, escopeta, explosivos, *sniper*, etc.) que tendrá que utilizar con inteligencia para desbaratar los planes terroristas. En lo que al apartado gráfico se refiere ***Soldier Of Fortune Gold*** no es ninguna joya, pero cumple perfectamente con su labor mostrando entornos y personajes lo suficientemente detallados como para darle credibilidad al juego. El título también incluye un modo *Deathmatch* en el que podrán participar hasta cuatro jugadores a pantalla partida, en una sola consola.

▲ **ON**
La edición para la consola de Sony posee los mismos argumentos que le hicieron triunfar en PC: violencia y acción a tope.

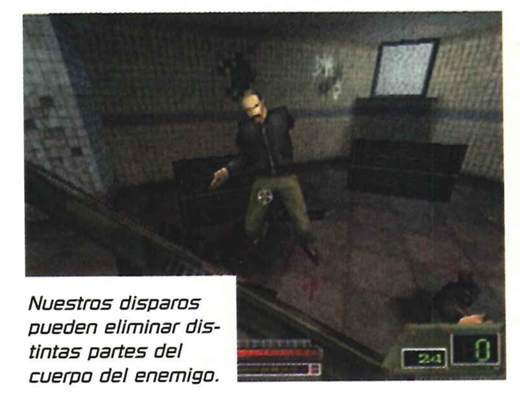
▼ **OFF**
El desarrollo de la aventura y los gráficos no han variado respecto a la entrega original. Podrían haber añadido algún extra exclusivo para PS2.



El primer nivel servirá de entrenamiento para el juego.

<Soldier Of Fortune Gold despliega toda la acción y violencia de un shooter en 3D>





Nuestros disparos pueden eliminar distintas partes del cuerpo del enemigo.

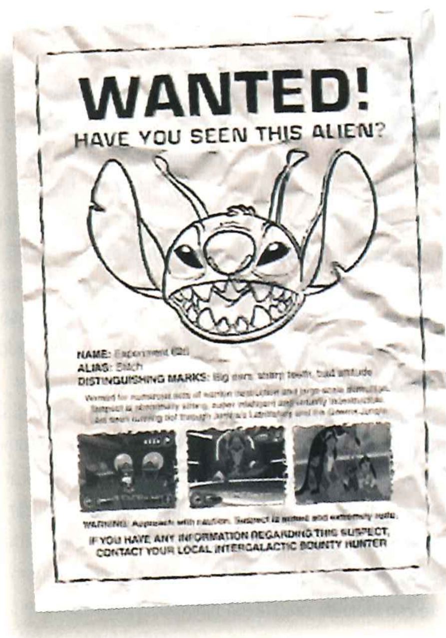


Un duelo a muerte

Soldier Of Fortune Gold cuenta con un modo Deathmatch

Hasta cuatro jugadores pueden participar en esta modalidad eligiendo personaje, escenario y diferentes tipos de juego en los que variará el objetivo (victorias, capturar, etc.).





- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: HIGH VOLTAGE
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 19 JUNIO 2002

STITCH EXPERIMENT 626

Sin arriesgar demasiado, pero dando un paso adelante, Disney nos presenta una aventura llena de acción y disparos

por << Anna >>

Un argumento «políticamente correcto» pero que se sale de la dulzura y del encanto del universo **Disney**. Y es que, con esta obra, la factoría de los sueños demuestra también que sabe recrear el mundo de las pesadillas... Manipulación genética, alienígenas y exterminación con un toque moralista y apto para los más pequeños de la casa. Un «bicho» peligroso, buscado por la policía galáctica, llega al planeta Tierra y decide camuflar su repugnante aspecto para que **Lilo**, una dulce niña hawaiana, le introduzca en su seno familiar. Lástima que la adaptación al videojuego para **PS2** haya obviado la trama principal y más dulce de la película y sólo muestre una de las dos caras de la verdad: ayudar a **Stitch** a escapar de la «pasma». Un total de cuatro niveles en los que tendrás que destruir a todo tipo de enemigos, desde mosquitos gigantes hasta androides y sapos enormes, y recoger todas las piezas de ADN que encuentres. Sin embargo, los malos de la película también tienen aquí su protagonismo, pues deberás derrotar a **Jumba** (su creador) y **Experimento 621** (su rival). Además, las cualidades y habilidades de **Stitch** han sido respetadas y adaptadas al juego. De tal modo que, teniendo en cuenta que se trata de una especie genéticamente manipulada, realizaremos todo tipo de movimientos (escalar por las paredes, saltar a modo de liana, etc.) perfectamente reproducidos y bastante precisos, gracias en gran parte a que podremos controlar la cámara a nuestro antojo.

▲ ON Una buena dosis de acción, algo que se echaba en falta en los juegos Disney, y los movimientos de Stitch que recuerdan algo a los de Spiderman.

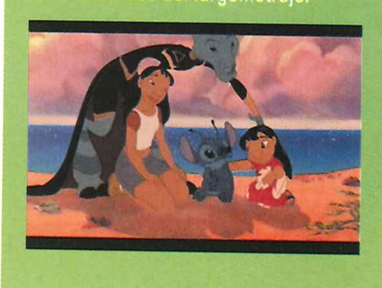
▼ OFF Si se trata de una adaptación al videojuego, ¿por qué no sigue el hilo argumental de la película?

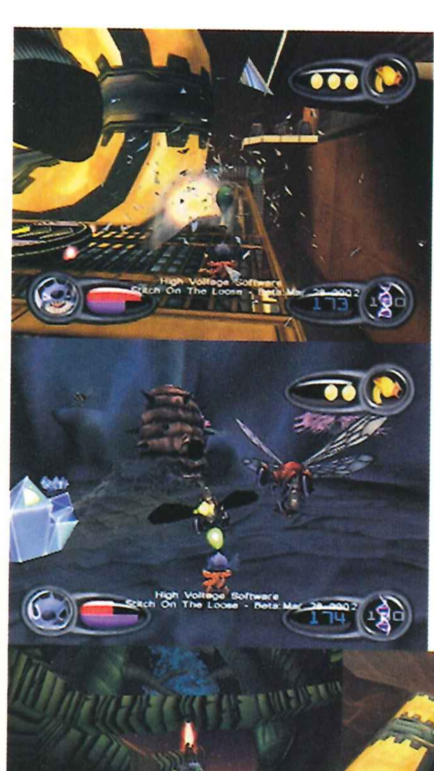
La policía intergaláctica irá a por ti. Acaba con ella antes de que te atrapen y te envíen de vuelta a prisión.

Los extras de Stitch

Secuencias, trailers y fotos del nuevo largo de Disney

Un total de 24 secuencias de *Experimento 626* podrás activar si recoges de cada nivel el trozo de película que se halla oculto por el escenario y así descubrir la peculiar historia de **Stitch**. Además, podrás contemplar los diversos y curiosos trailers que **Disney** ha preparado para promocionar la película y más de 10 instantáneas en las que se recogen los momentos más emblemáticos del largometraje.





Cierto es que los enemigos asustan más por su apariencia que por sus ataques. Dos disparos y se acabó mosquito.





Es necesario recoger todo el ADN de cada fase para pasar de nivel.



<Genéticamente manipulado, Stitch posee habilidades parecidas a las de Spiderman>

20 coches oficiales y más de 30 etapas son las cifras de Master Rallye.



- COMPAÑÍA: MICROIDS
- DESARROLLADOR: MICROIDS
- DISTRIBUIDOR: CRYO
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: JUNIO 2002



MASTER RALLYE

Intensas carreras protagonizadas por todo-terrenos reales

por << ThE ScOpE >>

Como venimos diciendo en los últimos meses, lo que antes era una disciplina con escasos representantes en el mundo del videojuego, de un tiempo a esta parte se está convirtiendo en uno de los subgéneros más recurrentes. El mundo de los rallys, la competición en circuitos todo-terreno, parece que gana día a día más adeptos y ganando más y más representantes. En esta ocasión, el invitado es ***Master Rallye***, un simulador de conducción protagonizado por todo-terrenos reales que nos proporciona total libertad para recorrer el itinerario establecido. Más de 400 kilómetros cuadrados distribuidos a lo largo de 7 países (**Francia**, **Italia**, **Alemania**, **Austria**, **Rusia**, **Turquía** y **España**), distintos modos de juego (carrera simple, Copa de Rallyes, Master Rallye y multijugador) y efectos visuales como sombras, luces, huellas de neumáticos y deformaciones de carrocerías son sus principales cualidades. Especialmente destacable es el sistema de Inteligencia Artificial incorporado, con pilotos con personalidad propia y un estilo de conducción individual. Además, a diferencia de otros juegos, son más «humanos», equivocándose de trazado, chocando contra elementos del escenario, incomodando a los demás rivales, etc. El motor gráfico es suave, y aunque el control del vehículo es demasiado sensible en este primer contacto (no es difícil salirnos de la pista en medio de una recta), esperamos que la versión final solvente este pequeño inconveniente. Un juego que satisfará a los amantes de los rallys de «verdad».

▲ ON
La sorprendente Inteligencia Artificial de los vehículos y la libertad para seguir itinerarios propios son detalles muy destacables.

▼ OFF
El control de los coches es demasiado sensible, y la orografía de los diferentes circuitos es demasiado similar.









La Inteligencia Artificial es muy realista.

<Podremos pilotar el legendario Buggy de Jean Louis Schlesser, el rey de la disciplina>



Carreras a medida

Se puede configurar el vehículo y modificar gran variedad de parámetros

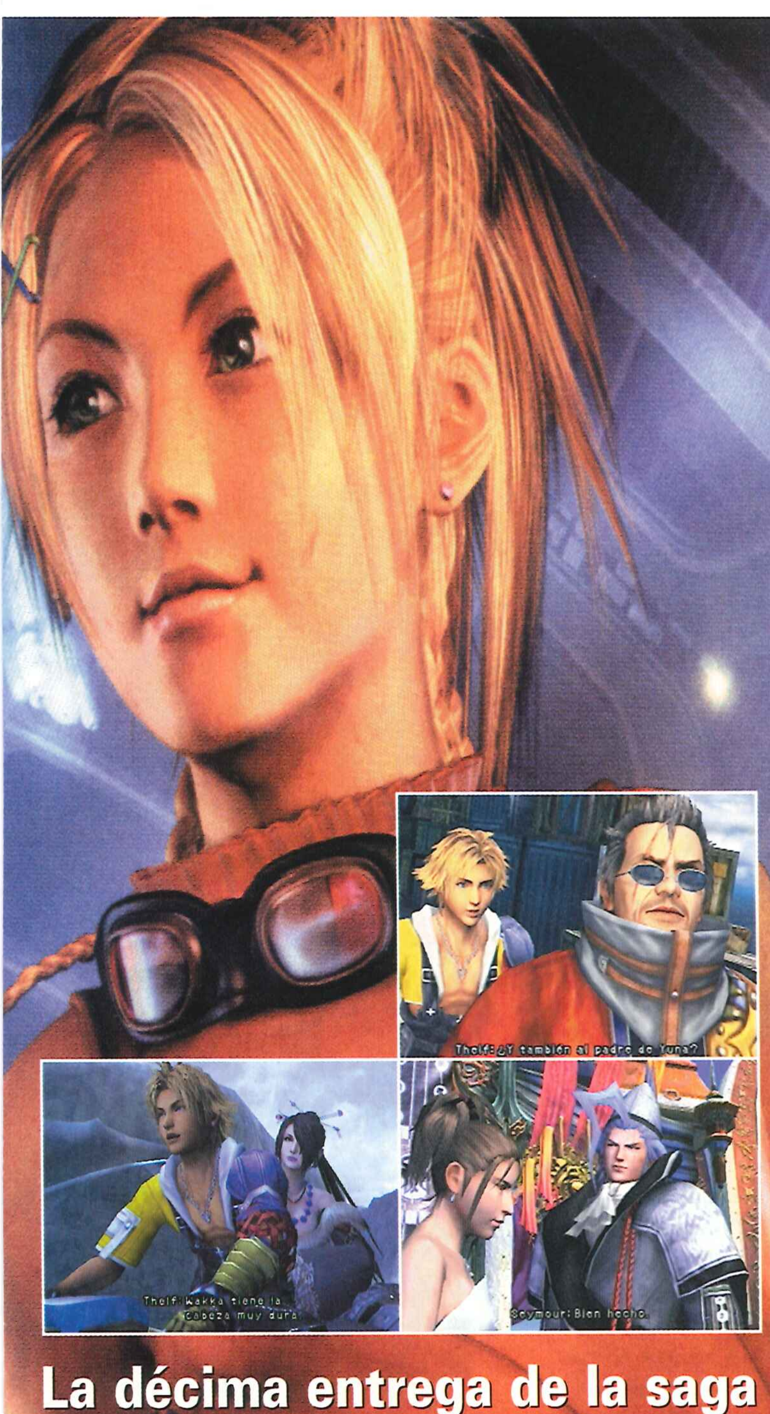
Además de optar por varios modos de juego para uno o dos jugadores, tendremos la opción de participar en diferentes rallys e incluso en desafíos. Antes de cada carrera se permite modificar gran cantidad de elementos que afectan a los vehículos.



sumario

TEST

Analizamos todos los juegos de PS2

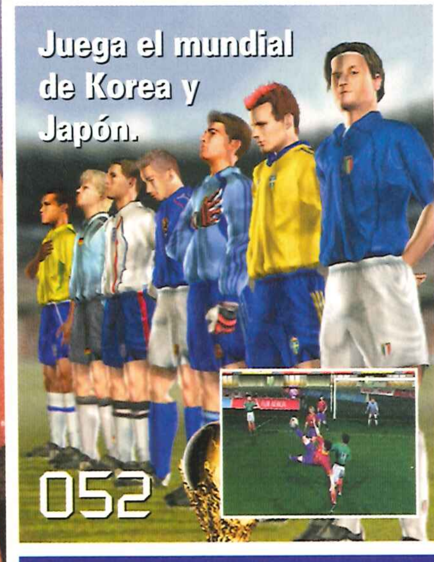


La décima entrega de la saga de rol por excelencia llega a PS2 dispuesta a todo.

042

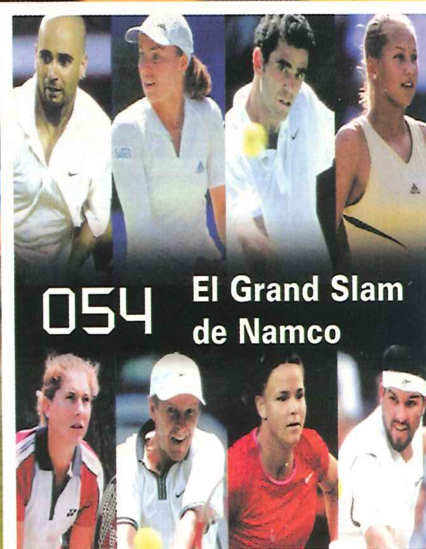
Lucha en las playas de Normandía y libera a Europa de la opresión del ejército alemán.

048



Juega el mundial de Korea y Japón.

052



054 El Grand Slam de Namco

por << The Elf >>

http://www.ffx-europe.com

FINAL FA

El décimo capítulo pulveriza

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: SQUARESOFT
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 7
- HORAS DE JUEGO: 45-50
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: 63 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 69.99€

La larga y tensa espera ha llegado a su fin. ***Final Fantasy X*** será toda una realidad pocos días después de que leáis estas líneas. Durante estos últimos meses hemos ensalzado la obra maestra de **Squaresoft**, incluso conociendo de antemano las limitaciones y carencias de la versión PAL: el doblaje permanece en inglés y no hay rastro de los anhelados 60 Hz por ningún lado. ***Final Fantasy X*** puede permitirse ese lujo porque es el mejor juego creado hasta la fecha para **PlayStation 2**, y aún así mira por encima del hombro al resto de lanzamientos que le han precedido y reinventa las directrices tecnológicas y lúdicas del catálogo de **PS2**. Y eso que su fecha real de lanzamiento en **Japón** nos traslada al 19 de julio de 2001. El *dream team* que ha insuflado vida propia a los últimos capítulos de la serie, con un **Hironobu Sakaguchi** eclipsado por la «fuerza interior» de otra de las vacas sagradas de **Squaresoft**, **Yoshinori Kitase**, ha tomado las riendas de un proyecto que nació hace ya casi tres años y que ha bebido de la sangre y los sueños de más de 300 personas. Así nacen los grandes juegos, y ***FFX*** ya era grande antes de nacer. El espíritu de superación de **Square** les obliga a reinventar la saga con cada capítulo, pero manteniendo los esquemas prácticamente invariables, lo que supone un reto prácticamente imposible de afrontar. Sin embargo, el décimo capítulo sí ha sabido rodearse de suficientes mejoras como para saborearlas desde el primer minuto que surcamos su entramado digital. Las batallas han desterrado el *Active Time Battle* de casi toda la vida en favor de un nuevo sistema, *Count Time Battle*, en el que cobran especial importancia los turnos, el orden de ataque, la impagable posibilidad de cambiar de personaje en cualquier momento y un palpable protagonismo de los Eones. El resultado es un dinamismo hasta ahora impensable en un *RPG* de corte clásico. Todo esto se lo debemos a **Toshiro Tsuchida**, estratega consagrado de la casa y con la saga *Front Mission* a sus espaldas. Otra de las novedades que pedía a gritos la venerable serie de **Square** era la inclusión de algún tipo de puzzles o enigmas a resolver que nos obligaran a poner en funcionamiento unos oxidados engranajes que hasta ahora sólo giraban en pos de encorsetadas estrategias de combate por turnos. ***Final Fantasy X*** pone a nuestra disposición media docena de templos protagonizados por esferas, altares, líneas de energía y preciados *items* ocultos que nos recompensarán, una vez resueltos, con los ya mencionados Eones. La tercera novedad es un ingenioso y esquemá-

<En términos de tiempo y dinero, Final Fantasy X ha costado casi tres años y 40 millones de euros>

Más allá de FFX

La edición PAL de Final Fantasy X contará con un segundo DVD

Este DVD extra incluye material de alto interés para todos los seguidores de la saga. Entrevistas a los creadores y actores de doblaje, avances de *Kingdom Hearts*, la historia de FF, ilustraciones de **Yoshitaka Amano**, un vídeo musical...









Si quieres disfrutar con uno de los parajes más preciosista, prueba nuestro DVD-Demo.

La secuencia de la boda es una de las más memorables de FFX, tanto en su formato CG como en el generado vectorialmente.



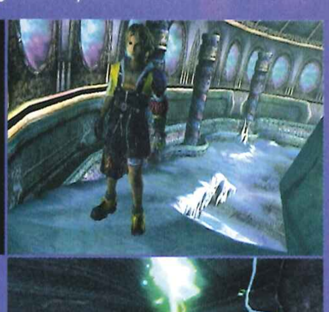


Templos de las Esferas

Para los que echaban de menos los puzzles en la saga

Hay seis templos repartidos por todo Spira y, si queréis conseguir los Eones y alguna jugosa recompensa más, tendréis que resolver los enigmas que encierran en su interior. Es una de las grandes aportaciones de **FFX** a la serie.







NTASY X

todos los registros de la saga

tico sistema de desarrollo de personajes a través de un tablero de esferas, que en esta versión PAL nos permitirá elegir entre un sistema básico y otro avanzado. Las otras incorporaciones exclusivas son la soñada aparición de voces en un *Final Fantasy*, mi más rendido homenaje a los 39 actores de doblaje americanos (aunque nos hubiéramos sentido realmente especiales si las voces hubieran surcado el DVD en perfecto castellano) y el minijuego de *Blitzbol*, el deporte nacional de Spira, que nos acompañará en la aventura siempre y cuando queramos. El resto de cualidades destila ese sabor familiar y terriblemente atractivo del resto de capítulos. Siete personajes diseñados por el inefable **Tetsuya Nomura** con un carisma sólo comparable al del sexto y séptimo capítulo y una banda sonora más variada que nunca, engalanada por una melancólica composición cantada por la japonesa **Rikki**, que saltó a la lista de los *singles* más vendidos del País del Sol Naciente el pasado verano. Para esta ocasión, **Nobuo Uematsu** ha contado con la ayuda de dos compositores de lujo como **Junya Nakano** y **Masashi Hamauzu**. La melodía de la *intro* es de las mejores de toda la serie junto a la del sexto capítulo, aunque también es justo reconocer que el resto de composiciones, un total de 91, se diluyen ligeramente bajo el yugo visual y tecnológico del juego. No es que **Uematsu** haya perdido fuerza, pero ha ambientado tan perfectamente cada localización o situación de la aventura que, a veces, esa fusión casi mágica de audio y vídeo hace que el apartado melódico pase algo desapercibido. Lo que sí os puedo asegurar sin ningún temor a equivocarme es que el argumento de ***Final Fantasy X*** supera a todos sus hermanos con creces. Es una perfecta línea biorrítmica que golpeará nuestras emociones continuamente y que nos hará partícipes de una trama argumental profunda, muy ➔

DualShock 2

Botón	Función	Botón	Función
○	Andar/Cancelar	L1	Ventana Relevo
□	-	R1	Lista de Turnos
✕	Hablar/Aceptar	L2	Elegir Relevo
△	Menú/Turno	R2	Lista de Turnos
Cruceta	Dirección	Select	Ventana Ayuda
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-

Eones o magias de invocación

Sólo los invoca Yuna, pero participarán activamente en el combate

VALEFOR



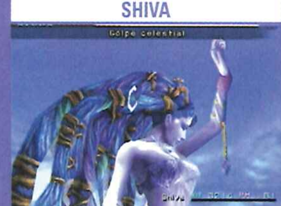
IFRIT



IXION



SHIVA



BAHAMUT



Aquí tenéis los Eones básicos de **FFX** que conseguiréis al resolver los enigmas de los primeros cinco templos de las esferas. Podrás utilizarlos en combate como un personaje más y sus ataques Turbo son fulminantes. Además hay otros tres eones secretos...

Detalles

CHOCOBOS
Son uno de los detalles distintivos de la saga y por supuesto también aparecen aquí. Servirán para recorrer largas distancias sin que tengamos que entrar en combate con el enemigo.



TABLERO DE ESFERAS
En la versión PAL podremos elegir entre dos tipos de tablero. El básico, más sencillo y similar al de las versiones NTSC, y uno avanzado más flexible pero también más difícil de usar.



AUDITORIO DE LUCA
En este sorprendente edificio podrás escuchar 68 piezas musicales del juego y las 50 secuencias de vídeo. Primero tendrás que comprarlas para poder disfrutar de ellas las veces que quieras. Tendrás que desembolsar bastante dinero, pero merecerá la pena.

<< Dani3po >>



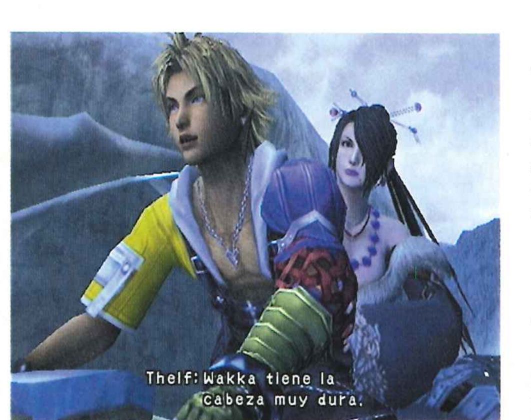
Combates
Muchos cambios y todos a mejor

Aunque se ha reducido el número de personajes simultáneos a tres, ahora es posible intercambiarlos en plena batalla. Se han eliminado los dos planos de formación, así como el coste de invocación de los Eones. Además, estas invocaciones permanecerán en pantalla y podrás manejarlas como si de un componente de tu equipo se trataran. Los ataques finales, ahora llamados Turbos, requieren de ciertas habilidades (como la introducción de una serie de comandos) para su correcta ejecución. Todos estos factores crean en conjunto las luchas más dinámicas, estratégicas y divertidas de toda la serie.









Tetsuya Nomura ha vuelto a crear un grupo de personajes plenos de carisma y emociones.

<La evolución de la saga queda patente con un apartado técnico brillante y muchas novedades>

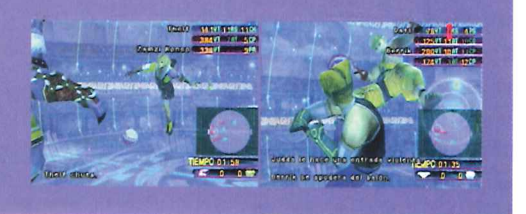
profunda. La madurez de **Square** se pone de manifiesto en la relación entre todos los protagonistas, amigos y enemigos. Sentirás muy dentro todo lo que pase por la mente y cuerpo de todos los personajes, captarás la química que hay entre ellos y serás un espectador de lujo, en primera fila, de un teatro de sueños digital. ***Final Fantasy X*** es un constante fluido de emociones que alcanzan la categoría de experiencia religiosa cuando las soberbias secuencias CG entran en escena. Es cierto que cada vez hay menos diferencia entre los entornos poligonales y las imágenes de vídeo, y en ***Final Fantasy X*** más aún, pero son tan perfectas que en algún momento nos harán sentir auténticos escalofríos (el primer envío de Yuna, la boda, el final...) e incluso dejar deslizarse alguna lágrima por nuestra mejilla en cierto lago de Macalania, donde dos protagonistas enamorados se dan el más sentido beso que podáis imaginar. Y todo eso se lo debemos a un argumento vertiginoso e inesperado en el que cobran especial importancia, además de los siete protagonistas, un enigmático Seymour y un enemigo desmesurado y prácticamente imbatible como Sinh. El escenario elegido para la ocasión es el variopinto mundo de Spira, dónde la obsesiva afición al *Blitzbol*, el cuasi fanático culto a Yevon y la destrucción encarnada por Sinh han permitido a **Square** escenificar todo tipo de entornos y civilizaciones de un marcado componente asiático y colorista. Para dar forma a estos entornos se ha empleado un potente motor 3D que dota de luz, movimiento y vida todos y cada uno de los paisajes. **Square** tampoco ha olvidado sus tiempos dorados del gráfico prerrenderizado y encontraremos bastantes parajes plasmados con esta entrañable técnica. El capítulo de enemigos también merece una mención aparte. Todos, desde el más insignificante al enemigo final del juego han sido dotados de una apariencia y animación majestuosas. Algo

<< Nemesis >>



Blitzbol
Un original simulador deportivo como Extra de FFX

El deporte rey de Spira, en el que Tidus y Wakka son máximas estrellas, tiene una mecánica similar al Captain Tsubasa de Tecmo, pero más complicada. En cada partido deberás estar al tanto de siete parámetros (energía, fuerza de chut, pase, resistencia...). Contrasta tus cifras con las de tu oponente y utliza la estrategia para ganarle. Demasiadas matemáticas para lo que debería haber sido un minijuego más asequible.





Aunque el doblaje permanece en inglés, el trabajo de los 39 actores es realmente notable.

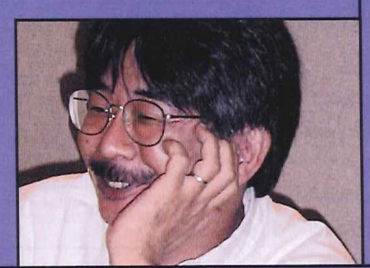
Entrevista con los creadores de Final Fantasy X

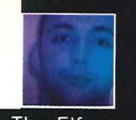


El pasado 10 de abril tuvimos el placer de entrevistar a **Shinji Hashimoto, Yoshinori Kitase, Kazushige Nojima** y **Nobuo Uematsu**. Éste fue el resultado...

PS2RO: -¿Cuáles son las principales diferencias entre la versión PAL y la NTSC?
Yoshinori Kitase: En la versión europea hay cinco monstruos más que en la japonesa, y además se ha incluido un patrón más para desarrollar a los personajes.
PS2RO: -¿Cuál es el próximo *Final Fantasy* en el que van a participar?
Yoshinori Kitase: La participación del señor **Uematsu** sí está confirmada para la edición número once de la saga. El resto está esperando a que les asignen algún proyecto y ahora se encuentran en un período de *brainstorming*.
PS2RO: -¿Qué porcentaje del potencial del *hardware* de **PS2** han aprovechado en ***FFX***?
Yoshinori Kitase: No hemos podido comprobarlo con seguridad, pero creemos que un 90% de la capacidad gráfica de **PlayStation 2**. En próximas entregas será superior.
PS2RO: -¿Podemos esperar un salto cualitativo en los próximos capítulos de la saga?
Yoshinori Kitase: Depende de los logros que hagan otras compañías y de la habilidad del equipo para conseguirlo con nuevas herramientas de programación.
PS2RO: -¿Qué lleva más tiempo desarrollar, las secuencias CG o el juego en sí mismo?
Yoshinori Kitase: Las escenas CG más de dos años, como el juego. Hay menos diferencia entre las CG y el entorno 3D del juego.
PS2RO: -¿Qué diferencias más notables se aprecian a la hora de desarrollar un capítulo de la saga para **PSone** y **PlayStation 2**?
Yoshinori Kitase: En **PlayStation**, había 150 personas, para ***FFX*** Square ha empleado a unas 250. La potencia del *hardware* ha permitido hacer un juego más amplio en mapeados, personajes y enemigos más detallados...
PS2RO: -¿Quién permanece desde el primer *Final Fantasy* en la actual plantilla?
Yoshinori Kitase: Sólo **Uematsu**.
PS2RO: -¿Qué juego les gusta más de **PlayStation 2** que no haya sido programado por **Square**?
Yoshinori Kitase: *Ico*.
PS2RO: -¿Saldrá *Kingdom Hearts* en **Europa**?, ¿estará doblado al castellano?
Yoshinori Kitase: Sí, pero no doblado y saldrá para navidades.
PS2RO: -¿Cuál es vuestro capítulo favorito de toda la saga?
Yoshinori Kitase: Para todos ***FFX***.
PS2RO: -¿Cuál es su banda sonora favorita de la serie?
Nobuo Uematsu: Todas me traen buenos recuerdos, pero quizás por ser más reciente y estar más acorde con mis sentimientos actuales y con la composición, la que más me gusta es la de ***Final Fantasy X***.
PS2RO: ¿Cuánto tiempo lleva crear una banda sonora?
Nobuo Uematsu: Unos ocho meses, es el caso de los capítulos séptimo, octavo y décimo. Es el tiempo ideal para realizar una banda sonora en condiciones.

<Nuestro capítulo favorito es el décimo>





por << The Elf >>

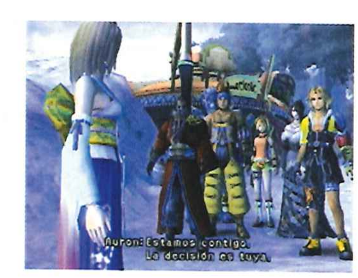
Secuencias CG

La brillantez técnica alcanzada por Square en su décima entrega está fuera de toda duda

Se ha tardado más de dos años, lo mismo que el juego en sí, en crear los cuarenta minutos de secuencias CG que acompañan a ***Final Fantasy X***. Un total de cincuenta maravillosas escenas que quedarán grabadas en nuestra memoria eternamente.







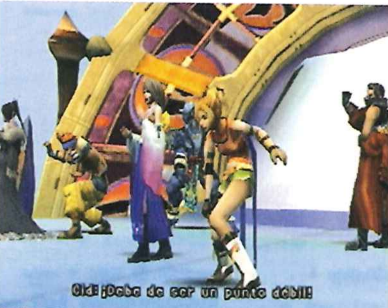


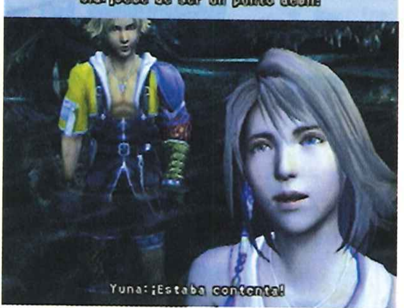


que podríamos trasladar a los Eones o magias de invocación, más espectaculares que nunca y que mantienen el espíritu que les gestó hace más de quince años. Y si lo creeis esperad a ver a Shiva o a Bahamut en acción. Otro de los aspectos mimados por **Square** ha sido el de la duración del juego, que nos mantendrá en los dominios de Spira por más de 50 horas si se quieren conseguir los numerosos secretos que oculta el juego y que os hemos incluído a modo de guía en este número de **PS2RO**. Quizá el único aspecto argumental reprochable de ***Final Fantasy X*** es la excesiva linealidad de su desarrollo, dando poco margen de exploración, duda o variación al jugador. Es el precio a pagar por poseer una trama con tal grado de perfección. Una excesiva libertad rompería la magia del argumento. Y ya que estamos en plan crítico, aprovecho para elevar, una vez más, la queja del no doblaje al castellano y de la paupérrima conversión PAL del juego, con un formato de pantalla que roza el ridículo. **Square** ha tenido más de 10 meses para intentar convertir de forma satisfactoria su juego al formato europeo. Pero casi todo es perdonable ante tal despliegue de fantasía y talento, porque nos encontramos ante uno de los tres mejores episodios de la saga más laureada del planeta. ***Final Fantasy X*** es el mejor juego de **PlayStation 2** hasta la fecha. Una nueva experiencia vital de **Squaresoft** que está llevando la programación del videojuego a terrenos que trascienden la diversión o el entretenimiento, porque es capaz de hacernos olvidar todo lo que nos rodea y sumergirnos en un mundo de ficción que sólo ellos son capaces de generar. Hace tiempo dije que eran los únicos capaces de jugar a ser Dios en el mundo del videojuego. Después de jugar a ***Final Fantasy X*** sería capaz de convertirme a su religión para toda la eternidad. Hasta ahora ya lo han hecho más de tres millones en todo el mundo con ***FFX***.



La traducción al castellano es simplemente perfecta y muy inspirada.





<La versión PAL de Final Fantasy X incluirá un segundo DVD repleto de extras y curiosidades>

Detalles

EL MAPA GLOBAL
Cuando tengas el control de la nave de Cid podrás desplazarte libremente por todo el mundo de Spira. Así podrás completar todos los mapeados y encontrar todos los secretos. Asimismo desde este mapa podrás introducir coordenadas o palabras clave para encontrar nuevas localizaciones y zonas ocultas del juego.

FINAL FANTASY X

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Todos los apartados son sobresalientes.
[+] Las novedades dan un nuevo aire a la saga.
[+] Junto a FFX se incluye otro DVD repleto de extras.
[−] La conversión PAL es pobre y no está doblada.

Apartado	Nota
GRÁFICOS: Un apartado simplemente perfecto. Los personajes, enemigos, motor 3D, secuencias CG, escenarios, menús...	9.7
AUDIO: La banda sonora más variada de toda la saga. La melodía de la intro es antológica. El doblaje inglés es de altísima calidad.	9.6
JUGABILIDAD: Las numerosas e imporatntes novedades de la décima entrega optimizan todos los parámetros clásicos de la serie.	9.6
DURACIÓN: Si quieres conseguir todos los secretos de Final Fantasy X tendrás que emplear más de 50 horas.	9.7

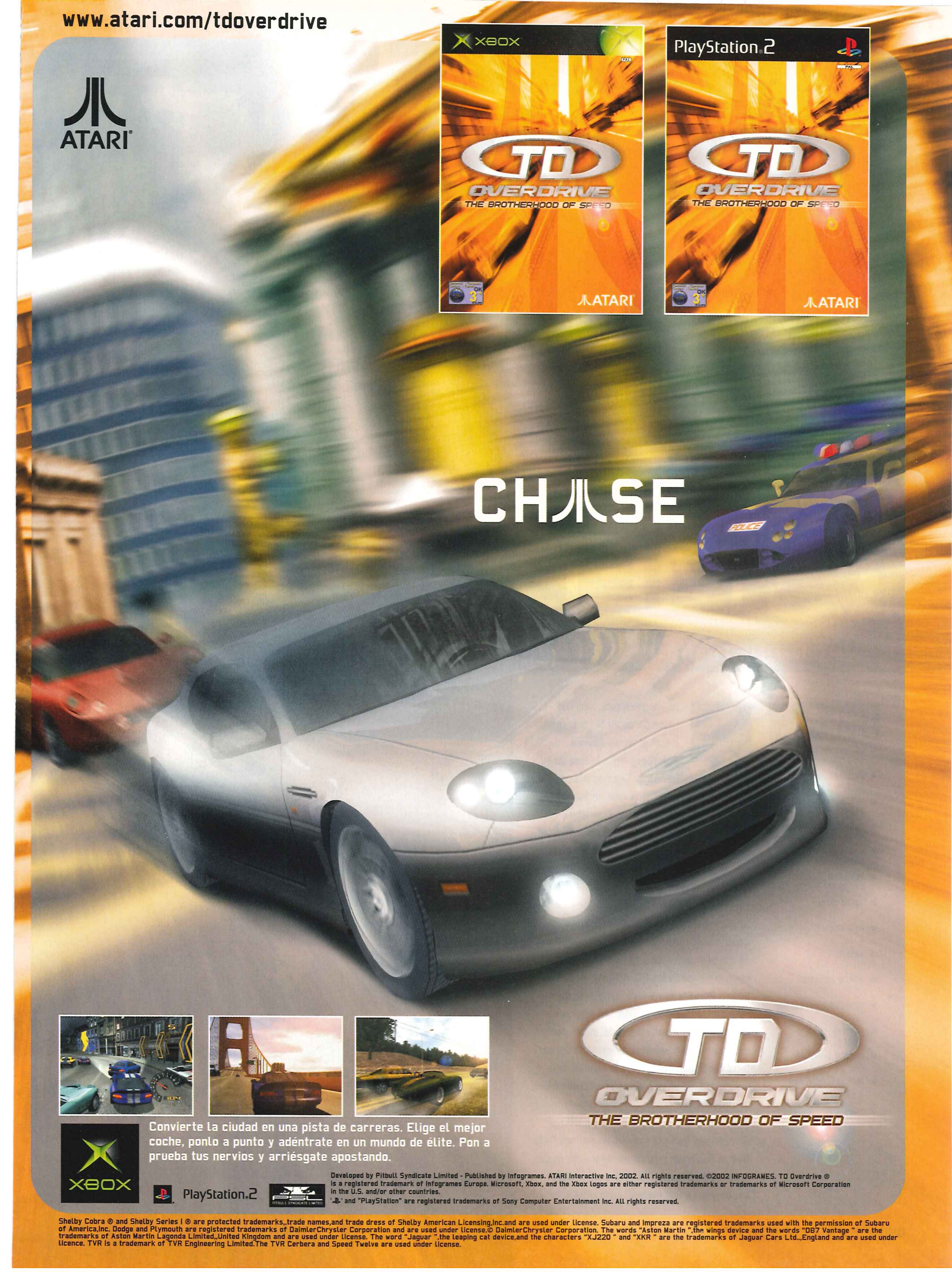
CONCLUSIÓN

Estamos ante uno de los tres mejores episodios de la saga. Es absolutamente brillante en todos los apartados y sólo podemos criticar que no esté doblado al castellano y no incluir opción 60 Hz.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.7 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



www.atari.com/tdoverdrive
ATARI
XBOX
PlayStation 2
TD
OVERDRIVE
THE BROTHERHOOD OF SPEED
ATARI
CHASE
POLICE
TD
OVERDRIVE
THE BROTHERHOOD OF SPEED
Convierte la ciudad en una pista de carreras. Elige el mejor coche, ponlo a punto y adéntrate en un mundo de élite. Pon a prueba tus nervios y arriésgate apostando.
XBOX
PlayStation.2
PSL
PITBULL SYNDICATE LIMITED
Developed by Pitbull Syndicate Limited - Published by Infogrames. ATARI Interactive Inc, 2002. All rights reserved. ©2002 INFOGRAMES. TD Overdrive ® is a registered trademark of Infogrames Europe. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Shelby Cobra ® and Shelby Series I ® are protected trademarks,,trade names,and trade dress of Shelby American Licensing,Inc.and are used under license. Subaru and Impreza are registered trademarks used with the permission of Subaru of America,Inc. Dodge and Plymouth are registered trademarks of DaimlerChrysler Corporation and are used under license.© DaimlerChrysler Corporation. The words "Aston Martin ",the wings device and the words "DB7 Vantage " are the trademarks of Aston Martin Lagonda Limited,,United Kingdom and are used under license. The word "Jaguar ",the leaping cat device,and the characters "XJ220 " and "XKR " are the trademarks of Jaguar Cars Ltd..,England and are used under licence. TVR is a trademark of TVR Engineering Limited.The TVR Cerbera and Speed Twelve are used under license.

por << Nemesis >>

http://www.moh.ea.com

MEDAL OF HO

Combate a las fuerzas del eje en la batalla que cambiará el

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: EA GAMES
- DESARROLLADOR: EA L.A.
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MISIONES: 6
- FASES: 19
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 77 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€



La enorme repercusión que causó *Salvar Al Soldado Ryan*, alentó al propio **Steven Spielberg** hacia la idea de llevar hasta **PlayStation** la Segunda Guerra Mundial. Fue una decisión valiente (hasta entonces, **Hitler** y el nazismo eran tabú en el mundo de las consolas) que tuvo como recompensa un gran éxito de crítica, y ante todo de ventas, en todo el mundo. La calidad gráfica y sonora, y sobre todo el realismo de *Medalla de Honor*, le encumbraron como el mejor *shoot'em-up* en primera persona para **PSX/PSone**. Conservando esas mismas virtudes y coincidiendo con la irrupción de esta licencia en el competitivo mundo de los **PC**, *Medalla de Honor* llega a **PlayStation 2** para convertirse de inmediato en un clásico y dar una lección de cómo hacer un *shooter* divertido, emocionante y espectacular, sin traicionar la memoria del conflicto bélico más decisivo de la historia de la humanidad. Como ya hicieron con los dos *MOH* de **PSX/PSone**, *Medal Of Honor Society* (dependiente del congreso de los **EE.UU.**), el *Smithsonian Institute* y el capitán retirado **Dale Dye** se han encargado de asesorar a los programadores de **E.A.L.A.** (conocidos antes como **Dreamworks Interactive**) en la recreación del

Sabotea...

...las instalaciones nazis. Adéntrate en sus laboratorios secretos y toma fotos de sus avances en el campo de los cohetes. Tu objetivo final es robar el Horten Ho IX, el revolucionario avión por propulsión a chorro que podría dar la ventaja final a **Hitler**. Un experto del *Smithsonian* se ha encargado de garantizar el máximo rigor en el diseño del HO IX que aparece en ***MOH Frontline***.



Libera Arnhem

Es el escenario de una de las batallas más recordadas de la guerra. En septiembre de 1944, más de 30.000 paracaidistas aliados se «dejaron caer» en **Holanda**, en una operación bautizada como *Market Garden*. En ***MOH Frontline*** podrás convertirte en uno de aquellos héroes que liberaron el puente de **Nijmegen** y la ciudad de **Arnhen**, combatiendo a los francotiradores nazis.







Tendrás que liberar, casa por casa, la ciudad holandesa de Arnhem, ante la mirada aterrorizada de los civiles. Algunos no dudarán en ayudarte suministrándote munición extra.



Día D: Normandía

Conquistar la playa de Omaha

Será la primera misión que tendrás que superar en ***MOH Frontline***. Un infierno de arena, fuego y metralla que emula, sin escatimar en realismo y crudeza, la espectacular secuencia del desembarco de *Salvar Al Soldado Ryan*.



NOR: FRONTLINE

curso de la Segunda Guerra Mundial



DualShock 2

Botón	Acción	Botón	Acción
◯	Cambiar Arma	L1	Apuntar
▢	Cambiar Arma	R1	Disparar
✕	Accionar	L2	Agacharse
△	Salto	R2	Recargar
Cruceta	Zoom Rifle	Select	Recibir Pistas
Stick izq.	Movimiento	Start	Pausa
Stick der.	Dirección	L3	Centrar Cámara
		R3	Culatazo

armamento, escenarios y eventos que ofrece ***Medal Of Honor Frontline***. Y la acción no comienza con un simple prólogo, sino con la batalla que cambió irremisiblemente el curso de la segunda guerra mundial: el desembarco de **Normandía**. El 6 de junio de 1944, el sector de playa bautizado con el nombre de **Omaha**, fue ganado por las tropas aliadas, bajo un alto precio: 2.400 hombres cayeron bajo el fuego de las ametralladoras y la artillería alemana. Inspirada en la célebre secuencia de *Salvar Al Soldado Ryan*, esta primera fase te dejará sin aliento, por su intensidad, crudeza y realismo. La película de **Steven Spielberg** no ha sido la única fuente de inspiración para los creadores de ***MOH Frontline***. Más adelante, tendrás la oportunidad de sabotear un *u-boat* (submarino alemán) como el que servía de escenario a la película U-571 y visitarás el puente de



Neutraliza al DJ de Radio Berlín antes de que pida más refuerzos.

Nijmegen (**Holanda**), sobre el que giraba toda la acción de *Un Puente Muy Lejano*. ***MOH Frontline*** mantiene la mecánica y las señas de identidad de los *Medal Of Honor* de **PSone**, con la novedad de incorporar el sistema de control (con los dos *sticks* analógicos del *pad*) habitual en todos los *shooters* en primera persona, aunque también permite utilizar el control clásico de anteriores entregas. Unos gráficos soberbios y llenos de realismo donde destaca el modelado de cara y cuerpo de los soldados alemanes, son los que hacen creíble tu visita a algunos de los parajes mas emblemáticos de la contienda bélica. La ruinas de la ciudad de **Arnhem**, la disposición de los *bunkers* que defendían la playa de **Omaha**, la campiña holandesa... Todo está recreado con un rigor milimétrico, muy por encima de lo que suele ser habitual en un juego para consola. El capitán **Dye**, el más eminente asesor militar en las producciones de **Hollywood** (se le puede ver actuar en pequeños papeles en *Platoon*, *Nacido El 4 De Julio* o la mencionada *Salvar Al Soldado Ryan*) vuelve a ser la garantía (como sucedió con *Medalla de Honor* y *MOH Underground*) de que todo lo que vas a ver y experimentar en ***Frontline*** es una fiel representación de aquellos terribles tiempos. Se ha dado un poco de cancha en lo que respecta a la dificultad, pues al tratarse de un juego para consola, no morirás al recibir un disparo (como habría pasado en la contienda real), y se ha añadido una fase a bordo de una vagoneta al más puro estilo **Indiana Jones** para levantar la moral del jugador (la fase anterior es la más difícil de todo el juego), pero en todo lo demás ***Frontline*** es bastante realista. Se ha logrado

<La primera fase de MOH Frontline te dejará sin aliento>

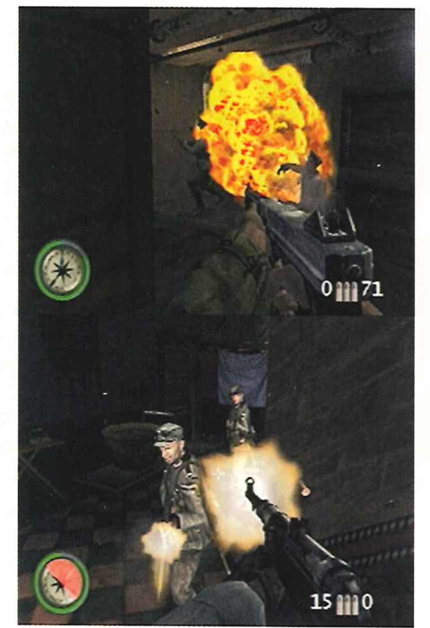
por << Nemesis >>



<En unos meses veremos la aparición de MOH Fighter Command, el primer simulador de vuelo de la saga>

Infíltrate entre ellos

Consigue un uniforme nazi y visita el pub Golden Lion, en Kleveburg, Holanda. Soborna al pianista y provoca una pelea para distraer a la tropa mientras contactas con la resistencia. Rescata a su líder disfrazándote de camarero y no dejes un sólo nazi vivo.



No confíes mucho en la ametralladora, es potente pero difícil apuntar con ella.



La campiña holandesa ha sido fielmente reproducida en el juego, sin olvidar ni los molinos ni los canales.



un gran éxito al reproducir el comportamiento real que tendrían las tropas de la **Werhmach** en combate. Dotados de una elevada inteligencia artificial, los soldados alemanes son capaces de detectar tu presencia a muchos metros de distancia, de devolver las granadas que les arrojes o incluso de saltar sobre ellas, sacrificándose por salvar a un oficial. En algunas fases contarás con tu propio armamento y en otras ocasiones tendrás que robarlo de los soldados alemanes caídos. Ya sean de fabricación *yankee* o teutona, harás uso de ametralladoras, pistolas, granadas, *bazookas*, rifles de francotirador... Así hasta 20 clases de armas diferentes. En ocasiones, el éxito de la misión dependerá de tu talento para aprovechar la munición y en otras de tu falta de escrúpulos para vaciar un cargamento en la barriga de un sargento nazi antes de que éste levante la alarma entre sus camaradas. 19 fases en las que matarás alemanes, ellos matarán aliados, te disfrazarás de oficial nazi, sabotearás, espiarás y por último robarás la joya de la *Luftwaffe*, el prototipo XO-HI. Por sus gráficos, ambientación (incluye sonido en *Dolby Surround* y, de nuevo, el genial **Michael Giacchino** se ha encargado de la banda sonora), jugabilidad y realismo hacia una contienda tan decisiva como la Segunda Guerra Mundial, ***Medal OF Honor Frontline*** se corona con toda justicia como el mejor *shooter* en primera persona de todo el catálogo de **PS2**. Cualquier afortunado usuario de **PSone** que haya disfrutado de las dos anteriores entregas de la saga puede corroborar mis palabras, no hay otro *shoot'em-up* como un *Medal Of Honor*, más aún si eres un fanático del cine bélico o si quieres experimentar algo más realista que disparar rayos láser a un venusiano. En ***Frontline*** combatirás a los nazis en escenarios reales (**Francia**, **Holanda**, **Alemania**) a los que se han incorporado no pocos elementos históricos (la máquina descifradora Enigma, el avión HO IX). Y que los *fans* de *MOH* no teman, aún hay saga para rato, pues quedan por visitar momentos decisivos de la contienda, como la batalla de **Stalingrado** o la toma de **Berlín**. En un par de meses, *MOH: Fighter Command*, el primer simulador de vuelo de la saga, nos llevará por primera vez hasta el conflicto del pacífico: **Pearl Harbor**, **Midway**... Entonces veremos cómo se toman los japoneses el convertirse en los malos de la película.

MEDAL OF HONOR...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Jamás has visto una primera fase más intensa.
[+] La ambientación y el sonido Dolby Surround.
[+] Rigurosa recreación de la Segunda G.M.
[−] La interminable espera por un nuevo MOH.

GRÁFICOS: Sencillamente soberbios... Desde el modelado de los soldados al realismo y detalle de los escenarios.	9.0
AUDIO: La música de Michael Giacchino es todo un lujo y el mejor complemento para los sensacionales FX en Dolby Surround.	9.4
JUGABILIDAD: El nuevo sistema de control, el standard de todos los shooter en primera persona, es perfecto.	9.3
DURACIÓN: Un juego realmente largo, con 19 misiones que requieren, cada una, de 20 minutos a media hora para ser completadas.	9.1

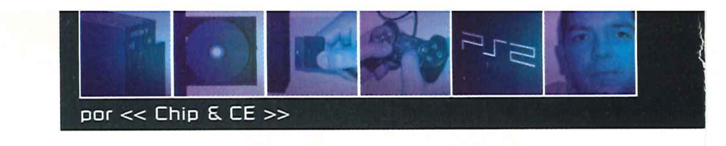
CONCLUSIÓN

El mejor shoot'em-up en primera persona para PS2. Espectacular en el apartado audiovisual, te dejará clavado a tu asiento con su rigurosa recreación de la Segunda Guerra Mundial.

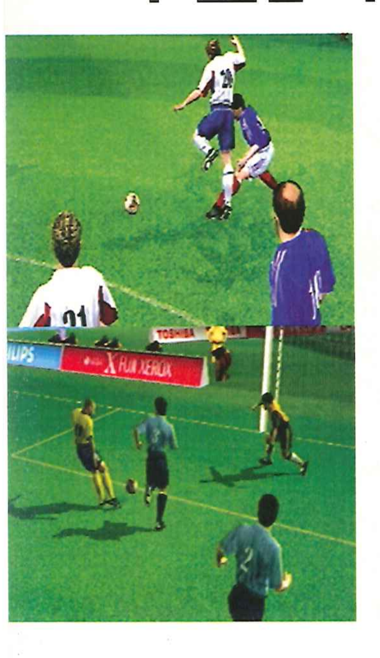
PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



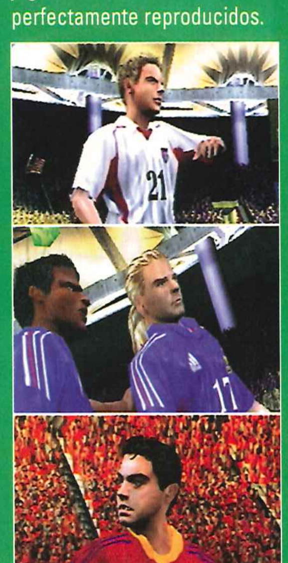
por << Chip & CE >>





Estrellas

Como podéis apreciar en estas capturas, algunos jugadores están perfectamente reproducidos.





MUNDIAL FIF

Basado en FIFA 2002, llega el juego oficial del próximo

Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
- **DESARROLLADOR:** EA SPORTS
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** CANADÁ
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-8
- **EQUIPOS:** SELECCIONES
- **COMPETICIONES:** 1
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 4
- **MEMORY CARD:** 450 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 65.95€



Aunque actualmente hay una gran cantidad de competiciones deportivas que llegan hasta los videojuegos, los mundiales de fútbol siguen teniendo un gancho especial. Desde que el campeonato de Italia'90 llegó a **Mega Drive**, las compañías han luchado a brazo partido por hacerse con los derechos de un acontecimiento que asegura un amplio público objetivo. En el mundial de **Japón** y **Corea**, **Electronic Arts** se ha llevado el gato al agua, de la misma forma que lo hiciera con el campeonato disputado en **Francia** en 1998. La compañía no quiere desaprovechar la oportunidad de llegar a todas las consolas posibles y para ello tiene previsto adaptarlo a **PlayStation 2**, **Xbox**, **GameCube**, y **PSone**. La versión de **PS2** cuenta con la experiencia lograda en este mismo soporte con las dos entregas de la saga *FIFA*. Precisamente se ha utilizado el apartado gráfico de *FIFA 2002*, añadiendo algunos retoques tanto en el apartado visual como en el de la jugabilidad. Visualmente lo más destacado es la reproducción de los elementos que rodean el primer mundial organizado por dos países de forma conjunta. Así, la reproducción de los estadios reales (como los de **Busan**, **Daejon** o **Seul**), la mascota o el balón oficial están presentes durante todo el juego. Se han añadido nuevas secuencias, tanto en la entrada de los jugadores al campo como en las tarjetas, lesiones y celebraciones de goles. En estas últimas, la música incorporada aumenta la emotividad general, el control de los balones altos. Además, se ha modificado la configuración de botones ya que, aunque se mantienen los controles básicos y el desmarque a través de «R1», las paredes se realizan con la palanca analógica derecha en lugar de con el incómodo

<EA ofrece pequeñas modificaciones sobre FIFA 2002 y el entorno del mundial>

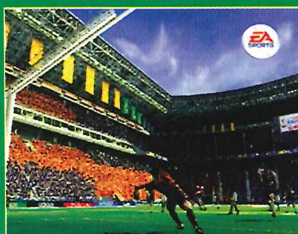
convirtiendo a cada gol en un momento épico. Para ello, se ha contado con la colaboración de la Orquesta Filarmónica de **Vancouver** dando un toque clásico y alejándose de los grupos de actualidad. En la reproducción de los rasgos físicos de los jugadores hay que destacar el parecido de las principales figuras de cada selección. Esta circunstancia contrasta con otros jugadores casi irreconocibles, con el agravante de que, a diferencia de lo que ocurre en *FIFA 2002*, no se ofrece ningún editor que permita retocar su apariencia. Respecto a la jugabilidad, el programa recuerda mucho a su antecesor aunque hay bastantes detalles novedosos. Donde más han trabajado los programadores es en mejorar el juego aéreo, mejorando las boleas, remates de cabeza y, en «Select». A pesar de estos cambios siguen existiendo problemas en la coordinación entre las órdenes enviadas por el usuario y la ejecución de las jugadas. También constituye una aportación el contar con varios componentes destacados por selección. Estos jugadores cuentan con capacidades técnicas especiales en diferentes aspectos (remate, pase, velocidad

DualShock 2

Botón	Función	Botón	Función
○	Freno	L1	Pedir Desmarque
□	Pase Alto/Entrada	R1	Regate
✕	Pase Raso/Jugador	L2	Efecto Izqda.
△	Velocidad	R2	Efecto Dcha.
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der.	Pared	L3	Altura
		R3	-

Tal y como ocurrió en el programa oficial de Francia 98, en la promoción no se recurre a ningún jugador famoso, por lo que desaparece la figura de Casillas que daba imagen a la versión española de FIFA 2002.

Licencia Oficial



El entorno del mundial
Se pone de manifiesto en aspectos como los estadios reales, la mascota o el nuevo balón.





A 2002

mundial de Corea y Japón

Nuevas secuencias

En primer plano
Se ha renovado este apartado destacando la emotividad que ganan las celebraciones de los goles, gracias a la banda sonora.



etc.), siendo distinguibles sobre el terreno de juego por la estrella que aparece sobre sus cabezas. El control y evolución del juego es similar al de *FIFA 2002*, aunque la oferta de opciones es más limitada. Esta vez las 40 selecciones son las únicas protagonistas, pues los clubes se han eliminado. Esta reducción también se manifiesta en las competiciones, ya que solo aparece el mundial. Tampoco se añaden otros modos de juego adicionales, pues la opción de Material Extra sólo ofrece vídeos sobre el mundial y la producción del juego.

Estas limitaciones, unidas a las similitudes con la última entrega de *FIFA*, pueden hacer dudar a los usuarios que posean la versión de *2002* si les compensa hacerse con la cita mundialista. Eso sí, **Manolo Lama** y **Paco González** continúan sin tener rivales en los comentarios.



Sobre el terreno



ESTRELLAS
Cada equipo ofrece una serie de jugadores destacados. En **España**: **Sergi**, **Raúl**, **Tristán** y **Mendieta**.



DESMARQUE
Al igual que en *FIFA 2002* se puede pedir el desmarque de un compañero con el botón «R1».



JUGADOR ACTIVO
El jugador controlado por el usuario se destaca con una flecha situada sobre el mismo.

Detalles





SELECCIONADOR NACIONAL
A la sombra de **Camacho** el programa permite actuar como un seleccionador nacional, ya que cuenta con 40 jugadores por selección. De ellos, hay que elegir los 23 que entran en la convocatoria mundialista.



VÍDEOS VARIADOS
En el modo Material Extra se incluyen varios vídeos en los que se recoge desde la opinión de diferentes aficionados, a la de los comentaristas de cada país (**Lama** y **González** en el caso español).



MUNDIAL FIFA 2002

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] Magnífica reproducción de las grandes estrellas.
- [+] La modificación en la configuración del mando.
- [-] Pocos cambios con respecto a FIFA 2002.
- [-] Pocas opciones en comparación con otros títulos.

GRÁFICOS: Las secuencias ofrecen planos espectaculares. Destaca la perfecta reproducción de las grandes estrellas.	9.2
AUDIO: Los comentarios siguen siendo los mejores. La música da emotividad y rompe con el ritmo de los grupos habituales.	9.6
JUGABILIDAD: A pesar de los cambios en la configuración del mando, siguen los defectos a la hora de responder las órdenes enviadas.	8.9
DURACIÓN: Mundial FIFA 2002 sólo cuenta con un modo de juego y el nivel de dificultad máximo pone las cosas muy complicadas.	8.5

CONCLUSIÓN
El juego es muy parecido a la última versión FIFA, pero con menos opciones. El telón de fondo del mundial de Corea y Japón es suficiente reclamo para los que tengan FIFA 2002.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.0 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

TEST

por << Chip & Ce >>

Los jugadores cabezones son sustituidos por tenistas proporcionados, ocho de los cuales son reales.

El programa cuenta con la licencia de los cuatro torneos que componen el Grand Slam.

Es posible lanzarse en plancha en situaciones extremas.

http://es.playstation.com

SMASH COURT TENNI

Más realismo y la misma jugabilidad de siempre en el

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- COMPETICIONES: 4
- JUGADORES: 1-4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 72 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59,99€



En más de un año los usuarios de **PlayStation 2** sólo han contado con un simulador de tenis, *WTA Tennis*. El citado título dejaba bastante que desear en el apartado gráfico y, sobre todo, en el de la jugabilidad. Sin embargo, con ***Smash Court Tennis Pro Tournament*** se abre un nuevo horizonte en el deporte de la raqueta, al que muy pronto seguirán títulos prometedores como *Agassi Tennis Generation* y *Roland Garros 2002*. El nuevo ***Smash Court Tennis*** constituye el salto a **PS2** de una de las sagas más emblemáticas tanto para **Super Nintendo** como para **PSone**. El éxito de la citada serie se basaba en su enorme jugabilidad, a la que acompañaban otros dos rasgos característicos: los variopintos escenarios y los personajes. La mejor noticia es que la jugabilidad se mantiene intacta logrando unir sencillez en el control, con una considerable variedad de golpes. En este sentido, destacar que solamente se utilizan tres botones. Dos de ellos sirven para realizar golpes *liftados* y cortados, mientras que el tercero (en combinación con el *pad*) permite ejecutar globos y espectaculares dejadas. El mencionado *pad* también es pieza clave a la hora de determinar la dirección de los golpes, permitiendo colocar la bola en cualquier punto con una sorprendente facilidad. La potencia es el último aspecto a tener en cuenta, pues el tiempo que se tiene apretado cada botón antes de dar cada raquetazo determinará la fuerza del golpe. Además, el programa ofrece una estela de diferente color en función del tipo de toque, lo que hace más sencillo reaccionar y anticiparse a las jugadas de los rivales. La sencillez en el control hace que todo se convierta en una tarea casi intuitiva, emulando al mítico *Super Tennis* para los 16 *bits* de **Nintendo**. Visualmente el compacto no es nada del otro mundo, ofreciendo los partidos desde una cámara real con un solo plano bastante lejano. De todas formas, los escasos movimientos de cámara son más que suficientes para seguir los partidos sin ningún tipo de problemas. Las repeticiones, únicamente ofreci-

<Una de las sagas más populares de SNES y PSone cumple con creces en PlayStation 2>



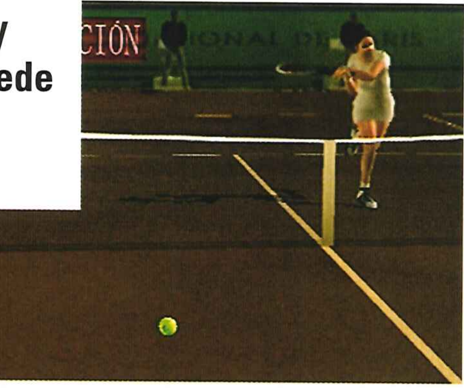


Las secuencias se centran en los cambios de campo y celebraciones.

DualShock 2

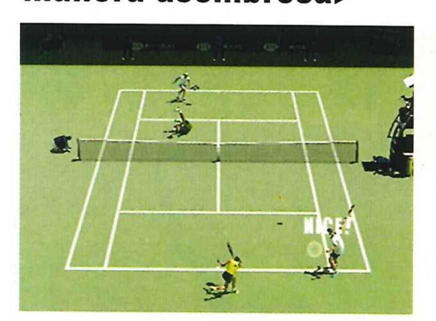
Botón	Función	Botón	Función
○	Golpe Liftado	L1	-
□	-	R1	-
✕	Golpe Cortado	L2	-
△	Globo/Dejada	R2	-
Izq.	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der.	-	L3	-
		R3	-

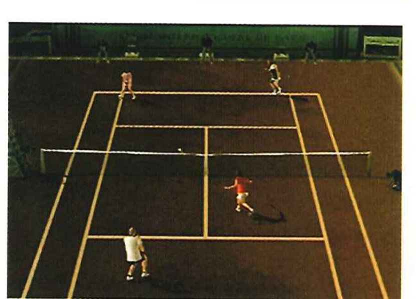
<Con tan solo tres botones y la colaboración del pad, puede controlarse el juego de una manera asombrosa>





El saque es muy sencillo, aunque con la ayuda del pad se puede arriesgar buscando los ángulos.





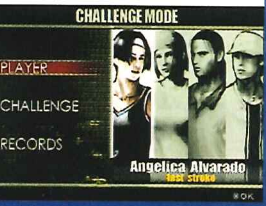
Jugadores

La rusa Kournikova y siete más

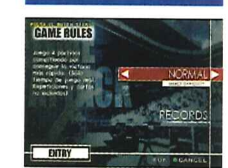
En la última versión para **PSone**, **Anna Kournikova** dio nombre a *Smash Court*, siendo la única jugadora real incluida en aquella ocasión. En este caso, además de la rusa, aparecen **Hingis**, **Davenport**, **Seles**, **Agassi**, **Sampras**, **Rafter** y **Kafelnikov**. Junto a estos nombres ilustres se encuentran multitud de tenistas fruto de la imaginación de los programadores.





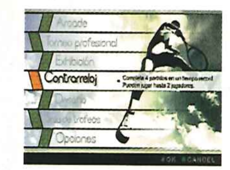


Modos



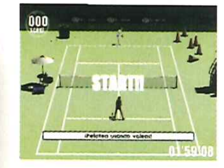
TORNEO

Este modo nos lleva a los cuatro torneos del *Grand Slam* dando opción a obtener puntos canjeables.



CONTRARRELOJ

El objetivo es vencer en una serie de partidos en el menor tiempo posible. No se computan ni repeticiones ni secuencias.



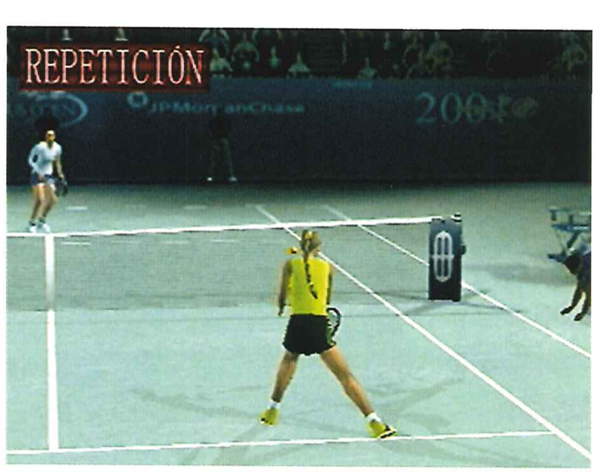
DESAFÍO

Se ofrecen una serie de pruebas de habilidad relacionadas con diferentes tipos de golpes. Es bastante útil para perfeccionar nuestro juego.

S PRO TOURNAMENT

debut de Smash Court Tennis para PlayStation 2

das de forma automática, pasan de un jugador a otro de manera tan rápida que es casi imposible recrearse en los puntos que merecen la pena. Las secuencias no son muy numerosas, centrándose en los cambios de pista y en la celebración de los puntos. En las mismas se pone de manifiesto que la reproducción de los jugadores reales no ha sido uno de los aspectos más cuidados en el juego. También relacionado con el apartado visual, hay que tener en cuenta que la versión para **PlayStation 2** rompe radicalmente con sus antecesores cambiando los variados escenarios (desde la cima de una montaña a las calles de **Londres**) repletos de objetos interactivos, por las pistas de los cuatro torneos del *Grand Slam*. El cambio también afecta a los personajes, sustituyendo a los jugadores paticortos y cabezones por tenistas proporcionados. En la lista de jugadores recogidos se encuentran ocho de las mejores raquetas del actual panorama mundial. Entre todos ellos, destaca la rusa **Kournikova** que, a pesar de no ganar ni un solo torneo del circuito femenino puntuable para el *WTA*, dio el nombre a la anterior entrega de la saga para **PSone**. Varios modos de juego completan un programa que basa su atractivo en una jugabilidad a prueba de bombas, dejando el apartado visual en un segundo plano.



Los que disfrutaron con las versiones anteriores echarán de menos los variados escenarios plagados de elementos interactivos.

S.C.TENNIS TOURNAM.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es posible colocar la pelota en cualquier lugar.
[+] Sencillo control y variedad de golpes.
[−] La reproducción física de los jugadores.
[−] Eliminación de escenarios interactivos.

GRÁFICOS: En el apartado gráfico, la reproducción física de los jugadores no es demasiado fiel.	8.4
AUDIO: Las cuatro melodías incluidas son muy tranquilas. Las voces de los jueces sólo están disponibles en inglés.	8.6
JUGABILIDAD: La jugabilidad es realmente increíble. El tenis se hace una delicia gracias a tan increíble sencillez.	9.6
DURACIÓN: Tiene suficientes alicientes como para tener una larga vida. Los modos de juego alargan la duración del programa.	9.3

CONCLUSIÓN

El programa tiene una jugabilidad realmente impresionante que hace que cualquier defecto quede en segundo plano. Se echan de menos los espectaculares escenarios interactivos.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Molokai >>

Detalles

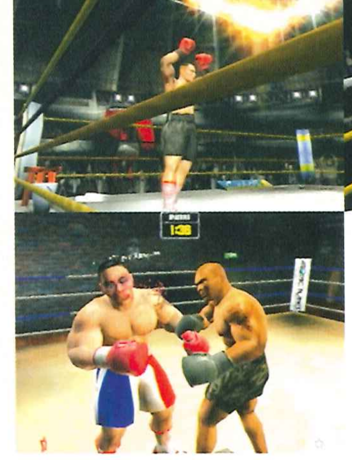


REPETICIONES
Sentiremos los impactos más cerca y a un ritmo aún más trepidante.



PERSONAJES
Árbitros, *speakers* y chicas anunciando un nuevo asalto asoman por el *ring*.

Activando combos y potenciando puñetazos aniquilaremos al más pintado.



La sangre brotando por los castigados rostros es señal inequívoca de que el final está cerca.

http://www.codemasters.com

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

El polémico Tyson dispuesto a redimirse en el ring de PS2

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** CODEMASTERS
- **DESARROLLADOR:** ATOMIC PLANET ENT.
- **DISTRIBUIDOR:** CODEMASTERS
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **BOXEADORES:** 16
- **MODOS DE JUEGO:** 4
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 130 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 64.95 €

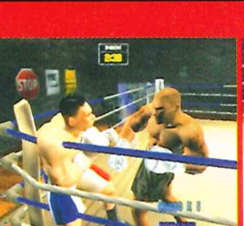
DualShock 2

Botón	Acción	Botón	Acción
○	Cross de Dcha.	L1	Esquivar Izqda.
□	Cross de Izqda.	R1	Esquivar Dcha.
✕	Gancho	L2	Modificante.
△	Jab/Codo	R2	Combinado/Finta
Cruceta	Dirección	Select	Provocar
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Bloquear	L3	-
		R3	-



Mike Tyson jamás ganará un concurso de buenos modales ni será un ejemplo de *fair play* deportivo. Ni falta que hace. **Codemasters** aprovecha el innegable tirón de su imponente físico e inverosímil carrera con ***Mike Tyson Heavyweight Boxing***, impregnando de violencia y brutalidad cada pelea. Su concepción *arcade* queda algo rebajada puesto que los boxeadores son reales (nada de esperpénticos personajes al estilo de *Ready 2 Rumble*). Eso sí, el desarrollo de los combates es vertiginoso, sin concesiones ni momentos para la más mínima relajación. Hay que olvidarse de intentar esquivar o tan siquiera bloquear los ataques del contrario. Se trata de lanzar más golpes que el rival de turno sin preocuparnos demasiado de los que al mismo tiempo vayamos encajando. Magulladuras, cortes y demás secuelas físicas se harán evidentes a medida que transcurran los asaltos, dejando las caras como auténticos mapas. En ocasiones, tras los golpes más contundentes, podremos apreciar cómo brota la sangre para deleite de los más crueles. Todo esfuerzo será poco si queremos desbloquear las numerosas opciones ocultas (nuevos modos, *combos*, equipaciones, etc.) con el dinero que obtengamos tanto en Exhibición o Boxeo rápido como en la lucha por los sucesivos cinturones en juego. La recompensa final es, a la par que reconfortante, temeraria: desafiar al mismísimo **Mike Tyson**.

<Un boxeo ofensivo con contusiones y sangre a borbotones>





EL TERROR DEL GARDEN
Con un historial delictivo casi tan amplio como su dilatada trayectoria deportiva, **Tyson** es el protagonista absoluto del juego. Del resto de boxeadores (16 en total) destacan el gigantón **Frans Botha** y el vetusto **Larry Holmes**.

MIKE TYSON HEAVYW...

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] Las marcas y cortes faciales en tiempo real.
- [+] Control fácil pero con variedad de golpes.
- [-] Escaso repertorio de modos de juego.
- [-] Repeticiones desde pocos ángulos y sólo al final.

Apartado	Nota
GRÁFICOS: Las vacilantes caídas sobre la lona, lo mejor. Numerosas secuencias animadas con speakers, árbitros, etc.	8.3
AUDIO: No se han traducido los expresivos comentarios de Ian Darke y Bobby Czcyz. El público suena distinto en cada estadio.	8.0
JUGABILIDAD: La velocidad de ejecución de los golpes es tremenda, aunque los movimientos defensivos carecen de efectividad.	8.2
DURACIÓN: La lucha por los cinturones de bronce, plata, oro y platino requiere paciencia. Se queda corto en modos de juego.	7.6

CONCLUSIÓN
A mitad de camino entre la entrañable locura de Ready 2 Rumble y la sobriedad de la saga Knockout Kings. Boxeo frenético y sin complicaciones no apto para aprensivos.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.2 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



Informática y videojuegos



SOFTWARE	BLOOD OMEN	59,95
	DYNASTY WARRIORS 3	64,95
	FIFA FOOTBALL 2002	54,95
	GTA III	62,95
	METAL GEAR SOLID 2	54,95
	MOTO GP 2	59,95
	STATE OF EMERGENCY	64,95
ACCESORIOS	CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
	DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
	MEMORY CARD 8 MB. SONY	39,95
	VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95





¡ELIGE TU PACK!



¡RESÉRVALO YA!

PlayStation 2 — 64,95

Compra SPIDER-MAN y llévate una camiseta de regalo

Lanzamiento 21 de junio

novedades del mes





COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	59,95
DRAKAN: THE ANCIENTS GATES	59,95
F1 2002	64,95
FINAL FANTASY X	69,95
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	59,95
MEDAL OF HONOR: FRONT LINE	64,95
NBA 2 NIGHT 2002	59,95
ROLAND GARROS 2002	39,95
SMASH COURT TENNIS	59,95
SOLDIER OF FORTUNE: GOLD	64,95
TEST DRIVE OVERDRIVE	49,95
VAMPIRE NIGHT	59,95









GRAN TURISMO NEXT	julio
PRISONERS OF WAR	junio
PRO RACE DRIVER	julio
STITCH EXPERIMENT 626	julio
IRON EAGLES MAX	junio
BRITNEY SPEARS: THE GAME	junio
BARBARIAN	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	julio



CRAZY TAXI	29,95
ESTO ES FÚTBOL 2002	29,95
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	29,95
FIFA 2001	29,95
GRAND TURISMO 3: A-SPEC	29,95
MOTO GP	29,95
ONIMUSHA	cons.
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	cons.
SHIFTERS	29,95
TEKKEN TAG TOURNAMENT	29,95









A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, local 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- C/ Bolsería, 10

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880

Badalona
- C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- C.C. Siete Palmas, Local 2-16. Av. Felo Monzón, s/n

Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
- C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ C. Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

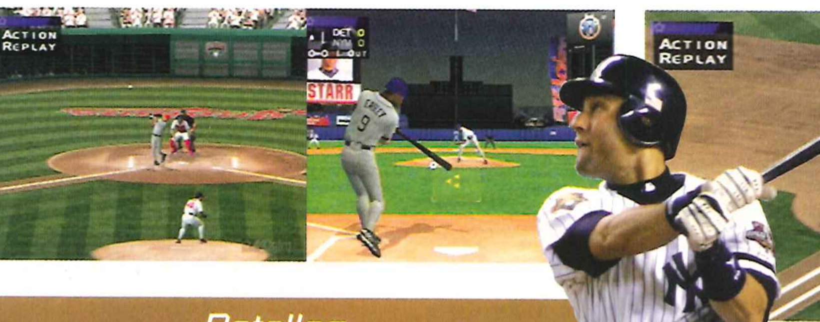


Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es




Pese a la cantidad de estadísticas que maneja, ASB es muy fácil de jugar.





Detalles



CREA TU FRANQUICIA
Elige un nombre, una ciudad, el tipo de estadio y ficha a los jugadores en el *Draft*.



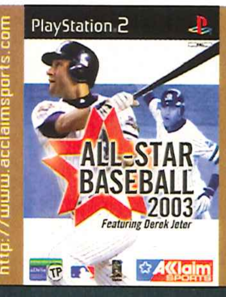
COLECCIONA CROMOS
Al realizar determinadas jugadas ganarás puntos. Canjéalos por cromos y se convertirán en extras.



TRIVIAL GAME
Sólo para enfermos del béisbol y su estadística. O sea, casi nadie en **España**.



Derek Jeter, jugador de los Yankees de Nueva York, es la imagen de All-Star Baseball para este año.



http://www.acclaimsports.com

ALL-STAR BASEBALL 2003

Acclaim sigue apostando por el béisbol

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM ST. AUSTIN
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- EQUIPOS: 30
- ESTADIOS: 50
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 183 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 50.95€

AXDO

Encontrar hoy en día un juego de béisbol en el mercado patrio es prácticamente imposible. Un palo para los que amamos este fantástico deporte, pero que no carece de lógica, pues si aquí somos cuatro los que disfrutamos con los simuladores de béisbol, en **Estados Unidos** es el deporte nacional, con millones y millones de seguidores, ávidos por cualquier videojuego que incorpore los últimos fichajes y estadísticas de la *Mayor League Baseball* (MLB). ***All-Star Baseball 2003*** ofrece todo esto y mucho más, acompañadas de importantes mejoras gráficas respecto a la anterior entrega (comentada en el Nº 4 de **PS2 Revista Oficial**). Revistas y páginas *web* de **EE.UU.** han coincidido en calificar este título como uno de los más brillantes simuladores de béisbol conocidos hasta la fecha. Sin atreverme a refrendar tales comentarios (mi única experiencia con el béisbol en **PS2** se limita sólo al brillante *Gekikuukan Pro Baseball* de **Square**), al menos puedo reconocer que la animación de los jugadores es excelente y **Acclaim Studios Austin** ha realizado un esfuerzo encomiable por dotar a cada uno de los más de 900 jugadores de ***ASB 2003*** con la cara de su homónimo real.

<Crea tu equipo partiendo de cero>

Aunque lo más notable de este programa es la larga e intensa vida de juego que ofrece, ya sea gestionando una franquicia ya existente a lo largo de 12 temporadas o creando la tuya propia. Y por supuesto no faltan los modos clásicos, como *All-Star Game*, *Season* y *Quick Play*. Si te gusta el béisbol, no dejes escapar este juego.

DualShock 2

Botón	Función	Botón	Función
○	1ª Base	L1	Posición Equipo
□	3ª Base	R1	Saltar
✕	Lanzar/Batear	L2	Posición Equipo
△	2ª Base	R2	Saltar
Cruceta	Dir. Lanzamiento	Select	-
Izq.	Dir. Lanzamiento	Start	Pausa/Menú
Der.	-	L3	-
		R3	-

ALL-STAR BASEBALL 2003

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los modos Franquicia y Expansión.
[+] Sencillo de manejar y muy divertido.
[-] ¿Por qué no han incluido selecciones nacionales?
[-] A menos que seas de EE.UU., ni intentes el Trivial.

GRÁFICOS: Buena animación y loable esfuerzo por acercarse lo más posible a las caras de los jugadores reales.	7.9
AUDIO: Nunca ha sido la faceta más perseguida en un juego de béisbol. Simplemente está así y cumple su cometido perfectamente.	7.3
JUGABILIDAD: Muy divertido y extremadamente fácil de jugar. Incluye un modo de bateo para novatos.	9.0
DURACIÓN: La Franquicia y sobre todo el modo Expansión aseguran una vida de juego más longeva que Matusalén.	8.7

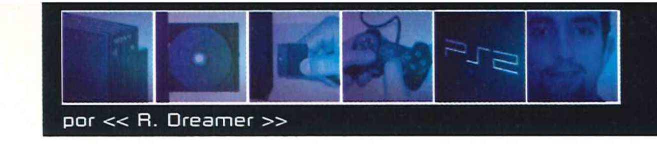
CONCLUSIÓN

ASB 2003 no sólo encantará a los fanáticos del béisbol, su facilidad de manejo le convierten en el título perfecto para iniciarse en este deporte, aburrido de ver pero divertido de jugar.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.6 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



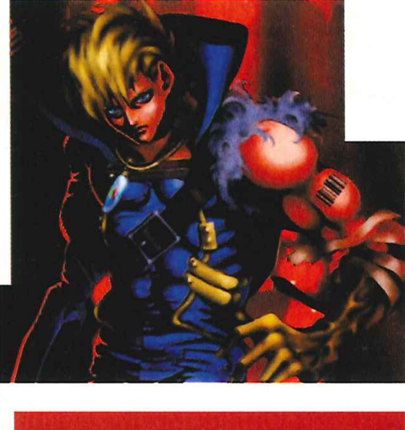
por << R. Dreamer >>



Durante el juego sólo se podrá guardar partida en las salas como en la imagen superior.

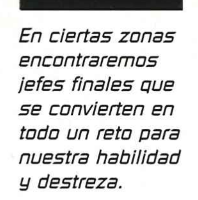












En ciertas zonas encontraremos jefes finales que se convierten en todo un reto para nuestra habilidad y destreza.





http://www.virgin.es

D.N.A

Manipulación genética en PlayStation 2

Habilidades Genéticas

Utilizando los biochips se obtienen poderes

La nanotecnología le permitirá a **B13** lanzar bombas con la mano derecha, mientras que con la izquierda podrá implantar *biochips* que pueden combinarse para obtener diferentes habilidades, como aumentar la potencia de las bombas, hacerse invisible, encontrar objetos ocultos, correr a velocidades increíbles, etc. Los *biochips* se irán adquiriendo a lo largo del juego y serán imprescindibles para tener éxito en la aventura.

Ficha Técnica

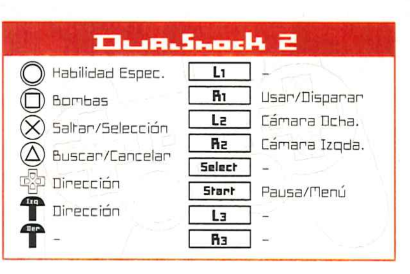
- COMPAÑÍA: VIRGIN INT.
- DESARROLLADOR: HUDSON
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INT.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 1
- HABILIDADES: 15
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 367 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



El peculiar estilo que ha escogido **Hudson Soft.** para el apartado gráfico de ***D.N.A.*** (*Dark Native Apostle*) recuerda a los cómics americanos. La estética resulta a todas luces curiosa, aunque teniendo en cuenta que el juego ha sido desarrollado para una consola como **PlayStation 2**, sus creadores se podían haber esmerado un poco más. Las increíbles ralentizaciones que se producen cuando varios personajes y efectos de luz convergen en pantalla no tienen perdón en un *hardware* de esta categoría. De todas formas, el jugador puede variar la perspectiva de la cámara para gozar siempre del mejor ángulo de visión, lo que resulta muy útil si se tiene en cuenta que los escenarios están representados con una perspectiva isométrica. Evitando de esta forma pasar por alto la puerta que nos conduzca al objeto clave para continuar avanzando. En ***D.N.A.*** la acción transcurre paso a paso. El personaje tendrá que ir obteniendo los *items*, archivos o la información necesaria para ir abriendo puertas y acceder a nuevas zonas. De este modo se irá descubriendo la trama del juego y por qué el protagonista, **B13**, se ha infiltrado en un laboratorio genético. Allí será perseguido por las fuerzas de seguridad y aberraciones, de las que se podrá defender utilizando armas, bombas y las habilidades genéticas que irá adquiriendo al combinar *biochips*. En resumen, una aventura de acción entretenida pero sin pretensiones en el apartado gráfico.

DualShock 2

Botón	Función	Botón	Función
○	Habilidad Espec.	L1	-
□	Bombas	R1	Usar/Disparar
✕	Saltar/Selección	L2	Cámara Dcha.
△	Buscar/Cancelar	R2	Cámara Izqda.
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der	-	L3	-
		R3	-



<Hudson ha dado vida a un título con una estética tipo cómic americano y realmente divertido>

Sarisa



COMPAÑEROS
En su periplo por los laboratorios genéticos, **B13** se encontrará con diferentes personajes. Algunos, como **Sarisa Stingray**, le ayudarán a encontrar su identidad perdida.

D. N. A.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El juego resulta bastante divertido.
[+] El sistema de biochips para adquirir habilidades.
[−] Las ralentizaciones con los efectos de luz.
[−] La perspectiva puede resultar confusa a veces.

Apartado	Nota
GRÁFICOS: La estética es original aunque sin aprovechar las capacidades de un hardware como el de PlayStation 2.	7.3
AUDIO: Los efectos sonoros son de una gran calidad, voces, ladridos, explosiones, etc. La banda sonora es excelente.	9.0
JUGABILIDAD: Acción muy básica pero intensa, habilidades especiales y puzzles completan una oferta formidable para el jugador.	8.5
DURACIÓN: Como siempre, dependerá de la habilidad de cada uno, aunque en ningún caso la aventura se quedará corta.	8.6

CONCLUSIÓN

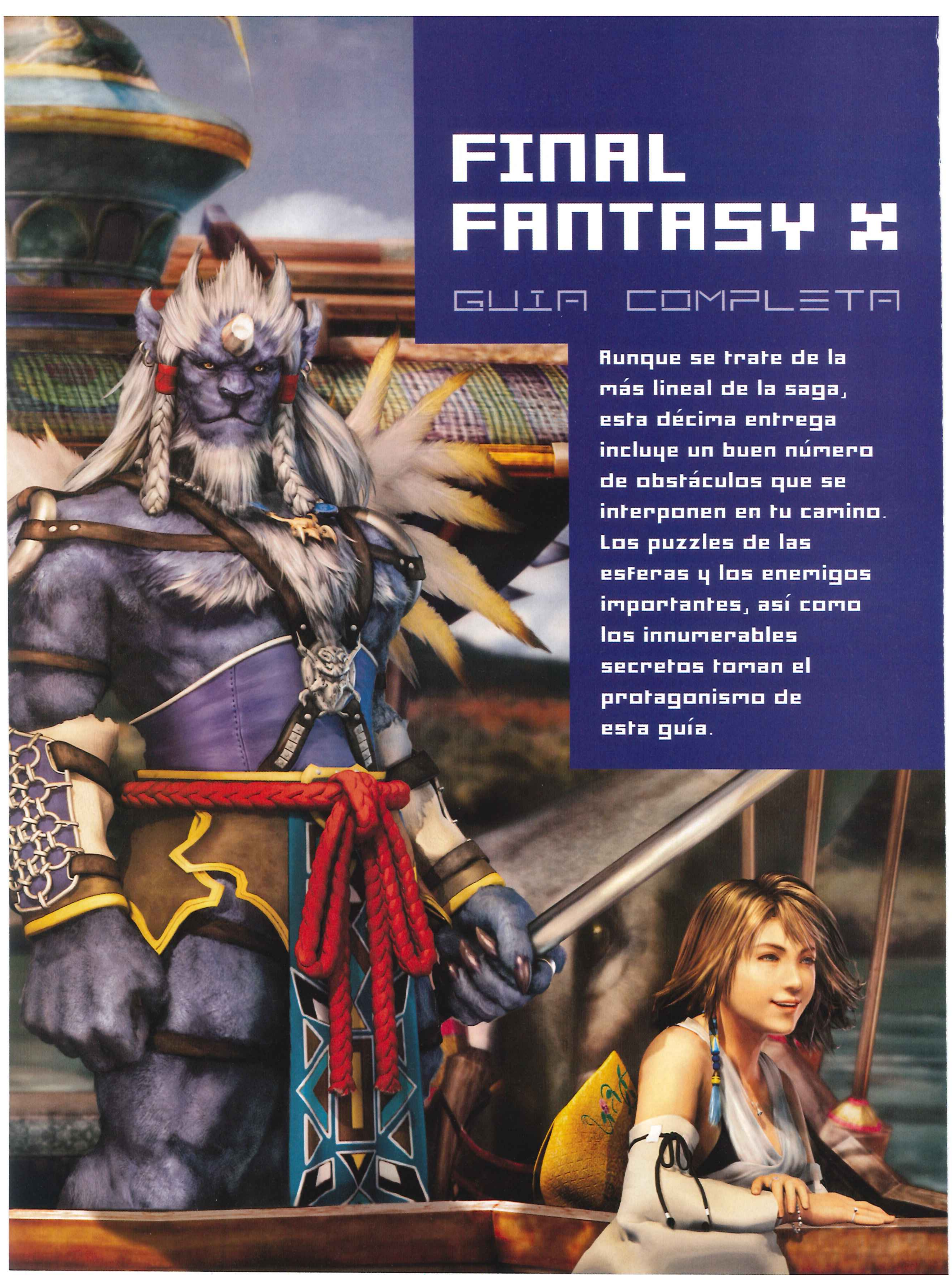
Aunque su apartado gráfico no destaque sobre otros títulos por calidad, D.N.A. proporciona entretenimiento de principio a fin. Una aventura para todos los públicos en un marco isométrico.



PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



FINAL FANTASY X

GUIA COMPLETA

Aunque se trate de la más lineal de la saga, esta décima entrega incluye un buen número de obstáculos que se interponen en tu camino. Los puzzles de las esferas y los enemigos importantes, así como los innumerables secretos toman el protagonismo de esta guía.



01 - PUZZLES DE LAS ESFERAS

A lo largo de tu peregrinaje por el mundo de **Spira**, visitarás varios templos en los que **Yuna** conseguirá uno de los Eones o guardianes del juego. Pero antes, **Tidus** deberá pasar una prueba. Se trata de una especie de rompecabezas que se resuelve por medio de unas esferas colocadas por toda la zona anterior a la cámara de los oradores. Afortunadamente en estas partes del juego no hay encuentros con los enemigos, así que podrás centrarte en la resolución del enigma sin molestas interrupciones. **Tidus** sólo podrá llevar una esfera a la vez. Hay algunas que hacen aparecer símbolos (una especie de sellos luminosos), otras abren caminos o los cierran. En cada una de estas zonas, aparte del camino principal que te conduce a la cámara donde **Yuna** reza para conseguir los Eones, hay otro secreto que te llevará a alguna jugosa recompensa. Esta vía es mucho más difícil de encontrar, pero te recomiendo encarecidamente que la sigas. No sólo por el premio inmediato, sino porque será fundamental para lograr algunos de los secretos más interesantes del juego. A continuación, encontrarás detallada información sobre cómo resolver estos rompecabezas por completo en cada uno de los templos del juego.



1.1 - Besaid

Primero, examina el símbolo en el muro del Norte. Aparecerá otro nuevo. Tócalo para abrir la puerta. Desciende por las escaleras. Verás que algo sale de la pared. Puedes examinarlo para recibir instrucciones sobre estos *puzzles*. Después, coge la esfera de obstrucción y ve a la puerta que está al final de las escaleras. Coloca la esfera en la puerta para abrirla. Vuelve a tomar la esfera de obstrucción e insértala en la ranura de la pared. Entra en la habitación. Verás una esfera de destrucción. Pasa de ella y sigue hasta la siguiente zona. Examina la escritura de la pared y aparecerá otro símbolo. Úsalo y se abrirá una nueva zona. Entra y coge la esfera de *Besaid*. Introdúcela en el pedestal que se encuentra al lado de la escritura. Otra nueva área se revelará. Vuelve y coge la esfera de destrucción que habías dejado atrás. Colócala donde estaba la esfera de *Besaid* para acceder a una zona secreta. Abre el cofre. Vuelve al pedestal y empújalo hasta que se hunda en el suelo.

1.2 - Kilika

Coge la esfera de *Kilika* del pedestal de la izquierda. Colócala en la ranura cerca de la puerta. Aparecerá un muro de fuego, pero aún no podrás pasar. Retírala para que el fuego se apague. Procede a la siguiente zona. Introduce la esfera de *Kilika* en la ranura del muro Norte y aparecerá un símbolo. Quítala y colócala ahora en el muro de la izquierda. Toca el símbolo para abrir la pared. Coge la esfera de obstrucción y ponla en la ranura del muro de la derecha. Entra en la siguiente zona. Colócate en la parte del suelo que brilla para mover el pedestal. Coge la esfera de *Kilika* de la pared de la derecha para apagar el fuego. Pon la esfera en el pedestal. Después coge la esfera de obstrucción y ponla en la pared donde estaba la esfera con la que has apagado el fuego. Aparecerá una zona oculta. Empuja el pedestal hasta el interruptor del suelo para hacer caer la plataforma. Baja las escaleras y hazte con otra esfera de *Kilika*. Colócala en la ranura que está al lado de la salida. Coge la esfera de destrucción de la zona oculta que has abierto. Introdúcela en la abertura donde estaba la esfera de *kilika*. Abrirás otra zona secreta. Dentro te espera un cofre. Después coge la esfera de *Kilika* que está al lado de la salida para apagar el fuego y continúa por la puerta.

1.3 - Djose

Coge las dos esferas de la habitación e introdúcelas en la puerta para que se abra. En la siguiente zona verás un extraño símbolo en el suelo. Tu objetivo es hacer que se ilumine. Toma la esfera del lado izquierdo de la puerta y entra en la zona de la derecha. Hay un símbolo en la pared. Pon la esfera de *Djose* en una de las ranuras. Vuelve a la puerta doble del principio. Coge una de las esferas y ponla en la otra ranura. Vuelve al pedestal y empújalo a la derecha hasta el final. Habrás creado una esfera de *Djose* potenciada. Cógela y vuelve a la zona central con el símbolo en el suelo. Inserta la esfera potenciada en la ranura del Norte para que se abra la puerta. Vuelve a donde habías insertado las dos esferas en la pared. Pon las dos en el pedestal. Pisa en el interruptor que brilla en el suelo para que el pedestal vuelva al centro. Una vez que esté allí, empújalo hacia el Norte hasta la habitación con rayos. Sigue empujándolo hasta que se hunda. Entonces podrás cruzar el puente. En la siguiente zona empuja el pedestal hasta el final para que se active el símbolo. Vuelve por el puente hasta la sala central.



Pisa de nuevo en el interruptor del suelo para que el pedestal vuelva a su posición inicial. Coge una de las esferas y vuelve a la primera sala. Insértala en la pared de la izquierda. Coge la otra esfera que está introducida en la ranura de la puerta y ponla en la pared de la derecha. Vuelve y coge la esfera de *Djose* potenciada de la puerta. Ponla en la ranura que está a la izquierda de la puerta. El símbolo se completará. Ponte sobre él para acceder a la siguiente zona. En ella verás cinco pedestales con esferas de *Djose*. Introdúcelos en la pared. Aparecerán unas escaleras. De momento no vayas por ese camino. Busca un punto brillante en la pared de la izquierda de la planta baja. Examínalo para que aparezca un símbolo. Tócalo para abrir la pared y conseguirás una esfera de destrucción. Cógela, vuelve a la primera planta e insértala en el pedestal del centro para que se abra un nuevo camino en la pared de la derecha. Dentro te espera la recompensa de este templo. Finalmente, sube por las escaleras para salir de la zona.





1.4 - Macalania

En esta ocasión te tocará hacer aparecer el puente que se ha esfumado para poder escapar del templo. Baja la rampa y toma la esfera de obstrucción del pilar central. Insértala en el pedestal y empújalo hacia la derecha para que destruya el trozo de hielo del suelo. Después, empuja el pedestal hacia el Norte y bajará por otra rampa. Haz tú lo mismo y quita la esfera de obstrucción del mismo. Insértala en la ranura de la pared de la izquierda. Una parte de la pared se elevará y encontrarás una esfera de *Macalania* cuando subas. Vuelve abajo con ella e introdúcela en el pedestal. Empújalo a la derecha y uno de los tramos del puente aparecerá. Sube arriba y coge la esfera de *Macalania* de la ranura que está en la parte inferior derecha de la pantalla. Baja de nuevo y ponla en la ranura de la columna de la izquierda. Acto seguido coge la esfera de lo alto de la rampa y colócala en el pilar central. El puente estará reconstruido por completo. Sube por la rampa hasta donde está el puente y pisa el interruptor del suelo para que vuelva el pedestal. Coge la esfera y empuja el pedestal a la izquierda. Baja



otra vez y pisa en el interruptor para que el pedestal vuelva a su primera posición. Inserta la esfera que portas en la ranura inferior derecha para que vuelva a surgir el pedazo de hielo del suelo. Empuja el pedestal hacia la derecha para destruirlo. Toma la esfera de *Macalania* del pilar central y ponla en la ranura superior derecha para que surja la rampa. Quita la



esfera de destrucción del pedestal, baja la rampa e insértala en la ranura de la izquierda. El hielo desaparecerá. Podrás acceder al cofre de esta zona donde te espera tu recompensa. Cuando la hayas conseguido, sube por la rampa y empuja el pedestal rampa abajo. Coge la esfera de *Macalania* de la ranura en la zona inferior derecha y colócala en el pedestal. Empuja el pedestal hacia la derecha para que active otra parte del puente. Sube de nuevo por la rampa, coge la esfera de *Macalania* e insértala en el pilar central para que el puente se complete. Sal del área a través de él.

1.5 - Bevelle

Este templo es distinto a todos los que habías encontrado antes. Para resolver el enigma que encierra, tendrás que moverte por una plataforma que se forma al empujar el pedestal hacia la vía que compone la zona. En algunos puntos de esta particular carretera verás símbolos brillando en el suelo. Son intersecciones. Espera a que la flecha apunte hacia donde quieres ir y presiona «X» en ese momento para desplazarte en la dirección deseada. Comienza a desplazarte por la vía y, en la primera intersección, tuerce a la derecha y sigue hasta el final. Coge la esfera de *Bevelle* e insértala en el pedestal. Vuelve al camino del principio empujando el pedestal para que aparezca la plataforma. Esta vez en la intersección sigue hacia arriba. Bájate en la abertura de la derecha. Coge la esfera del pedestal y ponla en la ranura para que surja una nueva zona. Vuelve al camino. Sigue hasta el final y gira en redondo para volver. En la intersección ve a la derecha, al rellano enfrente del que acabas de dejar. Coge la esfera de *Bevelle* e insértala en el pedestal. Vuelve a la vía. Sigue hasta que se acabe el camino para aparecer al principio del mismo. Tuerce a la derecha en cuanto tengas oportunidad y baja hasta la zona inferior, una nueva vía con varias intersecciones. Gira a la izquierda en la primera y sigue hasta el final. En la última intersección, la tercera (sin contar la que está al principio del camino), toma el camino de la derecha. Coge la esfera del pedestal y ponla en la ranura que hay aquí. Abrirás un nuevo camino. Vuelve a circular por el camino principal de esta zona y sigue hasta el final para aparecer en el principio. Esta vez gira a la derecha en la segunda intersección. Encontrarás una esfera de obstrucción. Ponla en el pedestal y vuelve a la vía. Ve otra vez al punto al que accedías desde la última intersección a la derecha e inserta la esfera de obstrucción para conseguir una esfera de destrucción. Cógela y vuelve a la vía. Entra en el rellano que estaba tras tomar la segunda intersección a la derecha, justo antes del lugar que acabas de abandonar. Introduce la esfera de destrucción en la ranura. Se abrirá un nuevo camino. Vuelve al rellano que se encuentra al final de este camino y coge la esfera de *Bevelle*. Entra en la vía y gira a la derecha en el primer símbolo (siempre sin contar el del principio del camino). Empuja el pedestal hacia la nueva zona y sube en la plataforma. Estarás al final de una escalera. Sube y hazte con el contenido del cofre. Pisa en el interruptor y aparecerá de nuevo el pedestal. Coge de él una esfera de *Bevelle* e insértala en la ranura para abrir otro acceso a la izquierda. Empuja el pedestal hacia la izquierda y avanza para encontrar otro cofre. Sube a la plataforma de nuevo y dirígete al puente de la derecha. Aquí se acaba este complicado rompecabezas.



1.6 - Zanarkand

La última de las pruebas de este tipo a la que deberás someterte no es, ni de lejos, la más complicada del juego. En realidad, la mecánica para resolverla es bastante sencilla, sobre todo comparada con las anteriores. Cuando entres en la primera habitación verás un suelo dividido en losas. En la pared del fondo hay un mapa



que muestra un esquema del recinto con algunas de esas losas iluminadas, agrupadas en formaciones que recuerdan a las piezas del *Tetris*. Si por error pisas en un panel que no estaba en el mapa, tendrás que comenzar desde el principio. Por lo tanto te recomiendo que te desplaces por esta zona andando en lugar de corriendo, ya que de este modo será más difícil que actives alguno sin darte cuenta. Completa el primero de los *puzzles* para que se abra el acceso a una sala contigua. No entres aún. Te darás cuenta de que hay seis pedestales a ambos lados de la habitación. Los que se encuentran en el centro no pueden ser desplazados, pero los demás sí. Empuja uno y entra en la nueva zona para encontrarte con otro *puzzle* similar al que acabas de superar. Mira el mapa para averiguar qué losas has de pisar. Cuando lo hayas hecho, vuelve a la zona central y empuja otro de los pedestales. De nuevo un rompecabezas se activará en la segunda sala. Repite este proceso hasta que sólo queden en su sitio inicial los dos pedestales del centro. Entonces ve a la segunda sala y coge la esfera de *Kilika* del lado izquierdo. Ponla en el pedestal de la izquierda. Haz lo mismo con la esfera de *Besaid*, pero insertándola esta vez en el pedestal de la derecha. Tu trabajo en esta zona habrá terminado cuando aparezca un punto para salvar.

02 - ENEMIGOS FINALES

A continuación encontraréis una lista de los enemigos importantes a los que te tendrás que enfrentar en tu odisea por salvar el mundo de **Spira** del azote de **Sinh**. Cada uno de estos «monstruitos» aparece junto a una descripción de sus principales características, así como una o varias estrategias para derrotarles. Ninguna de ellas, sin embargo, es cien por cien segura, y tú mismo deberás investigar cúal es la más apropiada teniendo en cuenta las características de tu equipo, su nivel de evolución y las habilidades de las que dispone. Por supuesto, las luchas serán más sencillas cuanto más evolucionados estén tus personajes. Así que si algún enemigo en especial se te resiste más de la cuenta, vuelve a una zona anterior donde ocurran



combates aleatorios y trata de mejorar las características de tus personajes y hacerles aprender nuevas habilidades. Por otra parte, existe una estrategia general que puedes aplicar en un gran número de estos enfrentamientos. Consiste en llegar a la batalla en cuestión con los «turbos» (ataques límite) de los Eones al máximo. Así, **Yuna**, podrá invocarlos y descargar toda su furia en un solo turno. También funciona con los turbos de los personajes normales, aunque en algún caso (**Rikku**, por ejemplo) no son demasiado efectivos estos ataques. Otro aspecto que debes cuidar es la presencia de tus personajes en batalla. En las luchas importantes, es recomendable que todos intervengan para ser recompensados al finalizar.





2. 1 - Brote de Sinh

- **Localización:** Zanarkand (al comienzo)
- **Puntos de Vida:** 2.400
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que puedes robar:** Ninguno

Este enemigo sólo tiene un ataque. Usa la magia Gravedad que puede restar un cuarto de la vida de tus personajes. Sin embargo, también rellenará la barra de Turbo. Usa este ataque en cuanto puedas. No supone ninguna complicación.

2.2 - Escamas de Sinh

- **Localización:** Zanarkand (al comienzo)
- **Puntos de Vida:** 100 cada una/ Tanque 1.000
- **Debilidades:** Ninguna
- **Ítems que puedes robar:** Ninguno

Un gran número de escamas se desprenderán del cuerpo de **Sinh** y se interpondrán en tu camino. Acaba rápidamente con aquellas cuyas alas empiecen a brillar. De otra manera lanzarán un potente ataque. Cuando **Auron** te lo indique, comienza a atacar al tanque que está en un lado de la carretera. Al explotar acabará la batalla.

2.3 - Geosgaeno

- **Localización:** Ruinas sumergidas
- **Puntos de Vida:** 32,767
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Ninguno

Este gigantesco pez te atacará en cada turno, llegando a restar media vida en cada ataque. Sim embargo, para vencerle sólo tendrás que aguantar tres o cuatro turnos hasta que una **Tidus** pueda huir de él.

2.4 - Klikk

- **Localización:** Tras las Ruinas sumergidas
- **Puntos de Vida:** 1.500
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Granada

Observa la barra que indica el orden de las acciones para averiguar cuándo atacará este monstruo. Es lento y fallará muchos de sus ataques, pero también es poderoso. Cuando le hayas quitado la tercera parte de la vida más o menos, aparecerá **Rikku** para ayudarte. Utiliza su habilidad de robar y hazte con alguna granada cuando se agoten. Úsalas contra él para vencerle.

2.5 - Tros

- **Localización:** Bajo el barco de los Al-Bhed
- **Puntos de Vida:** 2.200
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Granada

En la batalla contra este calamar gigante tendrá lugar un tutorial sobre la utilización de los comandos especiales que aparecen al pulsar izquierda en el menú de acciones. Usa el de **Rikku** para recuperar algo de vida cuando el enemigo se aleje de los protagonistas. El de **Tidus** consistirá en un ataque combinado por los dos lados. Si sigues estos patrones no debería ser difícil acabar con él. También es buena idea que **Rikku** le lance granadas.

2.6 - Kimahri

- **Localización:** Isla de Besaid
- **Puntos de Vida:** 750
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Ninguno

Uno de los guardianes de **Yuna** no te recibirá del todo bien. Este *Ronso* utiliza ataques físicos y cada tres turnos emplea una técnica llamada Salto que te provocará una gran pérdida de puntos de vida. Emplea el turbo en cuanto te sea posible. No tendrás que acabar con él.

2.7 - Sinh

- **Localización:** Barco SS Liki
- **Puntos de Vida:** 2.000 / Escamas 200
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Ninguno

En esta batalla se te presentan cuatro ➔







objetivos. Tienes tres escamas delante de ti y al propio **Sinh** dando vueltas alrededor del barco. Primero acaba con dos de los tres enemigos pequeños. No mates al tercero o **Sinh** enviará a tres más. Después, usa la magia negra de **Lulu** y el balón de **Wakka** para atacar a **Sinh**. También puedes invocar a **Valefor**.

2.8 - Sinh Echuilles

- **Localización:** En el agua bajo el SS Liki
- **Puntos de vida:** 2.000
- **Debilidades:** Oscuridad
- **Items que robar:** Ninguno

Sólo cuentas con **Tidus** y **Wakka** para esta batalla. Lo primero que debes hacer es utilizar el ataque de **Wakka** que inflinge ceguera en el enemigo para poder escapar de la mayoría de sus ataques. No te obceques en destruir a los enemigos pequeños que aparecen a su lado, porque siempre surgirán más.

2.9 - Lord Ochu

- **Localización:** Kilika (en el camino que conduce al templo)
- **Puntos de Vida:** 4649
- **Debilidades:** Fuego
- **Items que robar:** Ninguno

Este ser es muy vulnerable al fuego, así que haz que **Lulu** lance este hechizo. Incluso puedes aumentar su velocidad por medio de **Tidus** si lo ves necesario. Ten precaución con sus ataques que envenenan a los personajes. Cuando tenga menos de 2.000 puntos de vida, entrará en un estado de letargo. Atácale rápidamente para despertarle o se curará. Invocar a **Valefor** también es una buena elección.

2.10 - Brote de Sinh

- **Localización:** Kilika (antes del templo)
- **Puntos de Vida:** 3.000 / Tentáculos 450
- **Debilidades:** Fuego
- **Ítems que robar:** Ninguno



Primero céntrate en los tentáculos, ya que éstos absorberán cualquier ataque mágico contra la cabeza. Haz que **Lulu** use su hechizo de fuego contra ellos como en la batalla anterior. Cuando estén acabados, será la hora del enemigo principal. Ahora puedes utilizar tus ataques físicos normales contra él. Si estás mal de vida utiliza a **Yuna** para curar al grupo.

2.11 - Oblitzerator

- **Localización:** Luca
- **Puntos de Vida:** 6.000
- **Debilidades:** Electro
- **Items que robar:** Ninguno

Como es habitual en la saga *Final Fantasy*, este engendro mecánico es muy débil contra el elemento Electro. Atácale hasta que **Tidus** pueda ejecutar un movimiento especial consistente en activar una grúa que se encuentra en uno de los laterales. La primera vez no dará resultado, pero si utilizas la magia de **Lulu** Electro contra la máquina, acabará por activarse. Entonces haz que **Tidus** la use para inflingir una gran cantidad de daño que casi seguro terminará con el enemigo.

2.12 - Devorador de chocobos

- **Localización:** Camino de Miihen
- **Puntos de Vida:** 10.000
- **Debilidades:** Fuego
- **Items que robar:** Ninguno

Esta batalla es algo especial. El enemigo tratará de arrastrarte hacia un abismo. Si caes no morirás, pero perderás la ocasión de acabar con él, con la consiguiente pérdida de puntos de movimiento que eso significa. Así pues, deberás terminar con él rápidamente. Acelera a **Lulu** y utiliza sus ataques de fuego. Que **Wakka** le ciegue con su habilidad para tal fin, también ayudará. Por último las habilidades de **Auron** de romper la defensa y menguar la capacidad de ataque son útiles. Cuando esté casi muerto, **Lulu** te informará de que es hora de lanzarle al abismo. Tienes que causarle 400 puntos de daño más o menos para lograrlo.



2.13 - Brote de Sinh

- **Localización:** Camino de las Rocas Hongo
- **Puntos de Vida:** 12.000 / Cabeza4.000/ Brazos 800
- **Debilidad:** Ninguna
- **Items que robar:** Ninguno

Al componerse de tres partes, tiene más turnos de ataque. Por ello es muy recomendable que utilices la habilidad Prisa de **Tidus** en tus personajes. Utiliza a **Wakka** para atacar su cabeza y a **Auron** para destruir sus brazos antes de centrarte en el cuerpo. Es una lucha bastante complicada, sobre todo si no cuentas con los personajes evolucionados lo suficiente. Cuando el bicho comienza a mover su cabeza, es señal de que va a lanzar un ataque que envenenará a tus personajes. Utiliza a **Yuna** o los antídotos para curarlos. De nuevo **Auron** es el personaje más útil para acabar con el cuerpo. También funcionan bien los Eones, sobre todo *Ifrit*.

2.14 - Brote de Sinh

- **Localización:** Camino de las Rocas Hongo
- **Puntos de Vida:** 6.000 / Cabeza 1.000 / Brazos 800
- **Debilidad:** Ninguna
- **Ítems que robar:** Ninguno

De nuevo te tocará enfrentarte contra este «pedazo» de **Sinh**. Aunque en esta ocasión será mucho más sencillo, ya que en tu equipo se encuentra **Seymour**. Este personaje cuenta con unos hechizos mucho más potentes que **Lulu**. Utiliza los de fuego para acabar rápidamente con la cabeza y los brazos. Puedes invocar al Eon de **Seymour**, Anima, cuando la barra de turbo esté llena, y ver su terrible y devastador ataque.

2.15 - Extractor

- **Localización:** Camino de la Luna
- **Puntos de Vida:** 4.000
- **Debilidad:** Electro
- **Items que robar:** Ninguno

En esta batalla contarás sólo con **Wakka** y **Tidus**. Aún así no supondrá ningún quebradero de cabeza. Su único ataque peligroso son las cargas de profundidad. Puedes acelerar a los personajes gracias a **Tidus** para gozar de más turnos antes de que el enemigo pueda realizar alguna acción.

2.16 - Spherimorph

- **Localización:** Macalania
- **Puntos de Vida:** 12.000
- **Debilidad:** Variables
- **Items que robar:** Eter

Al comienzo puede parecer un enemigo complicado, pero una vez que descubras su esquema de comportamiento verás que no es tan difícil. Propínale un ataque físico con algún personaje y el enemigo responderá con una magia elemental. Entonces usa a **Lulu** para atacarle con un hechizo de signo contrario (por ejemplo, si te ataca con Fuego, respóndele con Hielo). Al hacer ésto le restarás una gran cantidad de energía. Unos cuatos turnos y será historia.

2.17 - Crawler

- **Localización:** Macalania
- **Puntos de Vida:** 16.000/ Negator 1.000
- **Debilidades:** Electro
- **Items que robar:** Manto de Luna

Son dos enemigos en uno. El pequeño ser que flota impedirá que le ataques con magias, así que acaba primero con él. Para tal labor utiliza a **Wakka**. Una vez logrado, haz que **Lulu** utilice sus magias Electro. Empezará una cuenta atrás. Cuando llegue a cero lanzará un devastador ataque. Para evitarlo, invoca a **Ixion** con **Yuna** cuando la cuenta esté en uno.



Al ser del mismo elemento, el ataque no le provocará grandes daños, sobre todo si utilizas la barrera. Termina con el enemigo usando al caballo de trueno y su turbo si tienes oportunidad.

2.18 - Seymour

- **Localización:** Templo de Macalania
- **Puntos de Vida:** 6.000 / Anima 18.000
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Eter +, Ultrapoción, Granada

Tras descubrir la verdad sobre este «benefactor» de la humanidad, deberás enfrentarte a él por primera vez. Es sin duda la batalla más difícil a la que te has enfrentado hasta ahora. Al comienzo de la batalla estará protegido por dos de sus guardianes *Guado*. Lo primero que debes hacer es acabar con ellos. La cosa se complica, porque se curarán cada vez que les ataques. Puedes utilizar a **Rikku** para robarles las pociones que usan para este fin, o bien utilizar algún turbo como el de **Lulu** o **Wakka,** e incluso el de uno de los Eones para poder matarlos en un solo turno y así impedir que puedan curarse. Cuando mueran, lanzarán un hechizo de coraza y escudo en **Seymour**. Utiliza los comandos especiales con **Yuna**, **Tidus** y **Wakka** para subir sus características. Cuando **Seymour** esté bajo de vida, invocará a **Anima**. Esta gigantesca criatura puede acabar con todos tus personajes de un solo golpe, pero tus ataques normales también serán más efectivos contra **Anima** que contra **Seymour**. Cuando su barra de Turbo se llene, llama a uno de los Eones de **Yuna** para que absorba el impacto. Cuando muera, tendrás que luchar de nuevo contra **Seymour**. Esta vez sus ataques más peligrosos serán las dobles magias. Utiliza escudos para protegerte. No invoques a las criaturas de **Yuna**, ya que **Seymour** acabará con ellas en un solo movimiento (a no ser que alguno de los Eones tenga la barra de Turbo llena, ya que entonces puedes lanzar su potente ataque nada más aparecer).







2.19 - Wendigo

• **Localización:** Macalania (después del Templo)
• **Puntos de Vida:** 18.000 / Guardianes Guado 1.200
• **Debilidades:** Fuego
• **Items que robar:** Ultrapoción

Primero roba las pociones a los guardianes *Guado* y acto seguido acaba con ellos. Si hechizan al «Yeti» utiliza un remedio para devolverle al estado normal o causará un daño mucho mayor con sus ataques. Cuando esté solo duérmele con *Wakka* y utiliza los hechizos de fuego de **Lulu** para terminar con él.



2.20 - Efrey

• **Localización:** Aeronave (cerca de Bevelle)
• **Puntos de Vida:** 32.000
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Piedra Agua

Otro enemigo de los difíciles. Antes que nada debes saber que tanto **Rikku** como **Tidus** cuentan en esta batalla con un comando especial que pueden realizar para que la nave se aleje del monstruo. Mira la barra que indica el orden de los turnos para saber cuándo realizará este movimiento. Es recomendable utilizarlo, por ejemplo, cuando **Evrae** inhale será la señal de que utilizará su aliento venenoso. Si la nave está alejada, es más que probable que esquives este devastador ataque. Es recomendable usar a **Tidus** para hacer que el enemigo se mueva más lento. Cuando tengas poca vida o estés envenenado, haz que **Rikku** use uno de sus remedios *Al Bhed*. Cuando le quede poca vida, utilizará el hechizo Prisa y atacará con más frecuencia. Llama a los Eones para rematarle.

2.21 - Isaaru

• **Localización:** Bevelle (tras Pasaje Purgación)
• **Puntos de Vida:** Grothia 8.000 / Pteyra 12.000 / Spathi 20.000
• **Debilidades:** Depende
• **Items que robar:** Ninguno

Se trata de una batalla entre los Eones de **Yuna** y los del invocador rival. Él llamará primero a **Ifrit** (más o menos). Para combatirlo utiliza a **Shiva**, ya que maneja el elemento contrario (suena a *Pokémon*, ¿verdad?). Después llamará a un primo de **Valefor**. Sigue utilizando a **Shiva** si está viva. Si no, llama a cualquier otro de tus Eones, pero ten en cuenta que la tercera de sus invocaciones será *Bahamut*. Cuando la cuenta atrás de este ser vaya a llegar a cero, utiliza la barrera de tu criatura para bloquear el daño de su ataque Turbo.

2.22 - Efrey Altana

• **Localización:** Bevelle (en el agua)
• **Puntos de Vida:** 16.384
• **Debilidad:** Magia de Curación
• **Items que robar:** Piedra Agua

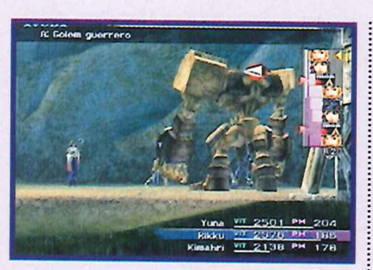
Pese a lo que pueda parecer, es uno de los enemigos más sencillos del juego. Primero haz que **Rikku** le robe su preciado objeto y acto seguido lánzale una Cola de Fénix. Al ser un enemigo tipo zombi, acabará con él. Lo mismo ocurrirá con los diferentes tipos de pociones curativas.



2.23 - Neo Seymour

• **Localización:** Bevelle
• **Puntos de Vida:** 36.000
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que Robar:** Tetra Elemental

De nuevo el **Maestro Guado** se interpone entre el grupo y la libertad. Además del propio **Seymour**, otro enemigo llamado **Gárgola Espectral**, anexionado a su cuerpo, aparecerá en la batalla. No te preocupes por él, centra tus ataques en **Seymour**. Primero usa los comandos especiales de **Tidus**, **Yuna** y **Auron** para mejorar algunas de sus características. Sería una buena idea que llegaras a esta batalla con los Turbos de tus personajes y



los Eones de **Yuna** al máximo. Sobre todo estos últimos, ya que sólo tendrán un turno para atacar antes de que desaparezcan. **Seymour** se quitará vida a él mismo para dársela a la Gárgola, que podrá curarle. Si convierte en piedra a uno de tus personajes, usa inmediatamente el *item* correspondiente para solucionarlo. Otra estrategia, algo más arriesgada, es usar espejo en tus personajes. De este modo todos los hechizos de **Seymour** le rebotarán e inflingirán daño. Aún quedará un ataque físico del que preocuparte, pero no es demasiado peligroso. Pero ten cuidado de no utilizar magias curativas sobre tus personajes, o beneficiarán al enemigo.

2.24 - Gólem Guerrero

• **Localización:** Llanura de la Calma (Puente)
• **Puntos de Vida:** 64.000
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Manto Lunar

Un enemigo duro, sobre todo por su resistencia y sus ataques físicos. Sobre todo ten cuidado con el Puñetazo. Protege a tu equipo de ellos gracias a **Yuna**. Reduce la defensa del engendro con la habilidad de **Auron** para que tus ataques hagan más daño. Los hechizos más potentes de **Lulu** también pueden hacer un buen trabajo.

2.25 - Biran y Yenke Ronso

• **Localización:** Monte Gagazet
• **Puntos de Vida:** Depende de los que tenga Kimahri
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Esfera de Nivel 3

En esta batalla contarás sólo con **Kimahri**. Puedes aprender muchas habilidades de ellos. Al principio del combate será imposible hacerles daño, ya que se protegerán mutuamente. Cuando estés atrapado entre ellos, centra tus ataques en uno de ellos, pues el último que quede se hechizará para aumentar su fuerza. Aún así no será difícil derrotarle.

2.26 - Seymour Beta

• **Localización:** Monte Gagazet
• **Puntos de Vida:** 70.000
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Elixir

Una vez más este molesto personaje de pelo azul aparecerá para amargarte la vida. En esta transformación será mucho más duro que antes. Es muy recomendable, por no decir vital, que en el tramo anterior hagas que tus Eones llenen por completo su barra de turbo. Si no, lo pasarás muy mal. Como en el combate anterior, el objetivo secundario que está unido a su cuerpo le protegerá. A su vez, **Seymour** se quitará energía para dársela a la Gárgola, por lo que los ataques que afectan a las dos partes del enemigo son doblemente efectivos. Cuando elimine los hechizos protectores sobre tu grupo, es señal de que va a lanzar su ataque más destructivo. Protégete entonces. Si no, es probable que elimine a todo tu equipo. Si es un personaje el que queda en pie, utiliza un *Omnifénix* para revivir a los demás. Cuando sea él el que se proteja con un hechizo, elimínalo para poder atacar con garantías. Otra de sus artimañas será lanzar un ataque que convertirá a uno de tus personajes en Zombi. Acto seguido utiliza un hechizo de cura para matarle por completo. Para evitar este estado, utiliza el Agua Sagrada. De todas formas, si has seguido mi consejo y utilizas los Turbos de los Eones (sobre todo el de **Bahamut**) no tardará demasiado en morder el polvo.

2.27 - Custodio Sacro

• **Localización:** Justo antes de llegar a Zanarkand
• **Puntos de Vida:** 40.000
• **Debilidades:** Ninguna
• **Items que robar:** Ether +

Un enemigo sencillo si conoces sus rutinas de ataque. La más molesta de ellas es la que provoca estados alterados varios en tus personajes. Utiliza a **Yuna** y/o los







items correspondientes para atajar las consecuencias. También lanzará hechizos de curación sobre él mismo. Para evitar que se regenere, simplemente lanza el hechizo espejo sobre el enemigo y el beneficiado por estas magias serás tu.

2.28 - Guardián Espectral

- **Localización:** Zanarkand
- **Puntos de Vida:** 52.000
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Ether+

Justo después de resolver el último *puzzle* de esferas, tendrás que eliminar a un molesto ser. Se trata de una batalla en la que cuenta más la estrategia que la fuerza bruta. Como podrás ver, cada personaje cuenta con un comando especial para trasladarse a una de las casillas que estén desocupadas. Cuando atacas al enemigo, éste responderá dañando a los personajes que se encuentren en los círculos de delante de él. Por lo tanto, mantente siempre que puedas a su espalda. De todas formas, tampoco estarás seguro allí, ya que con su cola puede infundir un estado de furia a uno de tus personajes y, como consecuencia, perderás el control sobre él. Cúrale antes de nada. Cuando haya recibido una cantidad considerable de daño, utilizará unas minas sobre algunos de los círculos. Huye de ese lugar antes de que explote o morirás de inmediato. De nuevo los Turbos de los Eones te serán de gran utilidad. Otra estrategia que puede dar resultado, consiste en tener al personaje con más puntos de vida enfrente del enemigo y a **Yuna** y a otro personaje detrás. Protege y cura al luchador que está frente al enemigo y éste no se dará la vuelta casi nunca.

2.29 - Yunalesca

- **Localización:** Zanarkand
- **Puntos de Vida:** 1ª forma 24.000 / 2ª forma 48.000 / 3ª forma 60.000
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Fluido de Vida

La primera de sus formas es bastante sencilla. Utiliza a **Wakka** o **Auron** para acabar con ella. Haz que **Yuna** proteja a los personajes y que **Tidus** les infunda prisa. Si ella elimina los hechizos positivos con su ataque, vuelve a lanzarlos. La segunda forma es algo más complicada. Con uno de sus ataques convertirá a tus personajes en Zombis. No los cures a no ser que sea completamente necesario. En su tercera forma lanzará un hechizo que aniquilará instantáneamente a tus personajes, a no ser que estén en forma Zombi. Guarda a tus Eones para esta última transformación. Por último, hay una habilidad llama *Sanctus* que resulta tremendamente efectiva contra este enemigo en particular. Si **Yuna** la ha aprendido antes de entablar esta batalla, será mucho más fácil sobrevivir. Lo único que debes hacer es protegerla todo lo que puedas (si tienes objetos a prueba de los estados Zombi y Muerte equípaselos) y recargar su magia mientras ella lanza este hechizo.



2.30 - Aletas de Sinh

- **Localización:** Sinh (Aeronave)
- **Puntos de Vida:** 65.000
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Omnipoción

A bordo de la nave de los *Al Bhed* deberás enfrentarte con dos partes similares de **Sinh**. Son dos luchas prácticamente iguales, una detrás de otra. Al estar en esta nave, puedes utilizar el comando especial para hacer que se aleje del enemigo. Hazlo cuando un mensaje te informe de que el núcleo está acumulando ener- ➔





gía, o si no recibirás un ataque que te dejará bajo mínimos. Lo que mejor funciona son los ataques físicos. Utiliza todo tipo de hechizos positivos sobre tu equipo para facilitarte las cosas. Una vez que acabes con la aleta izquierda, tendrás que hacer lo mismo con la derecha.

2.31 - Sinh

- **Localización:** Aeronave (tras Zanarkand)
- **Puntos de vida:** 36.000 / Genais 20.000
- **Debilidades:** Genais Fuego
- **Items que robar:** Fluido de Vida, Manto Estrella

Este engendro malévolo parece no morir nunca. En su siguiente ataque se presentará bajo dos formas diferentes. Primero céntrate en atacar al enemigo secundario, **Genais**, ya que absorberá todas las magias dirigidas contra **Sinh**. Cuando esté muerto, lanza tus hechizos más potentes contra **Sinh**. Si tienes la habilidad de potenciarlos con **Lulu** úsala, así como la magia *Sanctus* de **Yuna**. Si lo consideras necesario puedes recurrir a los Eones. Una buena forma de curarte es utilizar los remedios *Al Bhed* de **Rikku**.

2.32 - Sinh (2)

- **Localización:** Cerca de Bevelle
- **Puntos de Vida:** 140.000
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Piedra Suprema

La última forma de **Sinh** es sin duda la más dura, sobre todo por la gran cantidad de vida que posee. Al principio no podrás usar ataques físicos, así que utiliza la magia negra de **Lulu**. En cuanto puedas, haz que **Auron** rompa su defensa y ataca con **Wakka**. Sus contraataques son terribles, ya que infunden estados alterados como Piedra y Confusión. Cura estos estados inmediatamente o lo pasarás mal. Lánzale lo más poderoso que tengas. No hay ninguna estrategia infalible, todo depende del nivel de tus personajes y, por supuesto, de la suerte.



2.33 - Seymour Omnis

- **Localización:** Dentro de Sinh
- **Puntos de Vida:** 80.000
- **Debilidades:** Variables
- **Item que robar:** Piedra Brillante

Por fin se presentará ante ti la forma definitiva de tu archienemigo, así como la oportunidad de acabar con él de una vez por todas. En lo primero que debes fijarte es en las ruedas que se encuentran tras él. Son las que determinan su alineación elemental en cada momento. Atácale con una magia de elemento contrario. Cuando utilice un hechizo para eliminar todas las protecciones sobre tu equipo, será la señal de que va a utilizar su magia Ultima, la más poderosa. Llama a uno de los Eones de **Yuna** si quieres que reciba el impacto en lugar de los personajes. También puedes utilizar a los Eones del mismo elemento con el que está atacando, de este modo no sufrirán daños. Cuando haya recibido una cantidad importante de impactos, hará que cambien los objetos que determinan su ataque elemental. Usa a **Wakka**, a **Tidus**, a **Auron** o a **Kimahri** para atacar a estos objetos de tal manera que puedas poner los cuatro del mismo color alineados y continúa atacando con la magia opuesta.

2.34 - Braska

- **Localización:** Jardín del Dolor
- **Puntos de Vida:** 1ª forma 60.000 / 2ª forma 120.000
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Ninguno





En realidad tendrás que enfrentarte al Eón de **Lord Braska**. Es la última lucha «real» del juego, aunque no por ello tiene que ser la más difícil si llegas a ella con todos los personajes suficientemente evolucionados. Las dos *Pagodas* de **Yevon** que están presentes en esta lucha curarán al Eón y le recargarán la barra de Turbo. En esta primera forma su ataque no es demasiado poderoso, así que no deberías tener problemas en acabar con él. En su segunda forma es mucho más peligroso, ya que utilizará un ataque con su espada que dañará a todos tus personajes. Además su ataque Turbo cambiará cuando tenga poca vida. Aparecerá el padre de **Tidus**, **Jecht**, y quitará una gran cantidad de vida a los personajes. Para evitarlo, utiliza el



comando especial de **Tidus** para hablar con él. Eso hará que su barra de Turbo se vacíe. Utiliza los Eones que tengas aún vivos y las magias más potentes para reducir su vida hasta cero.

2.35 - Eones de Yuna

- **Localización:** Jardín del Dolor
- **Puntos de Vida:** Los mismo que tenían
- **Debilidades:** Las propias de cada uno
- **Items que robar:** Ninguno

Una batalla de puro trámite, ya que no puedes morir. Irán apareciendo todos los Eones de **Yuna** con las mismas habilidades y características que cuando estaban contigo y deberás ir acabando con ellos uno por uno. También puedes utilizar a los que no han salido aún a combatir contra ti. Si mueres serás resucitado automáticamente.

2.36 - Yevon

- **Localización:** Jardín del Dolor
- **Puntos de Vida:** 99.999
- **Debilidades:** Ninguna
- **Items que robar:** Ninguno

Otra batalla en la que serás resucitado automáticamante si mueres. El enemigo se curará cada vez que le ataques. Para vencerle puedes emplear la magia Espejo en tu grupo y así devolverle su poderosa magia, o bien convertirle en zombi para que se dañe cada vez que intente curarse. La magia Gravedad de **Lulu** también puede ser efectiva.

03 - SECRETOS Y BÚSQUEDAS ALTERNATIVAS

Como en cualquiera de los nueve anteriores *Final Fantasy*, la décima entrega cuenta con un buen número de objetivos ocultos que alargarán la vida del juego y servirán de entretenimiento durante muchas horas para los más pacientes. Como es lógico, ninguna de estas misiones es necesaria en absoluto para finalizar el juego, ni cambiarán en ningún caso el desenlace del mismo. El momento más adecuado para relizarlas es tras haber acabado con **Yunalesca** en las Ruinas de *Zanarkand*, cuando tienes el control de la nave de los *Al Bhed*. En este punto del juego tienes una mayor libertad y facilidad para desplazarte por las diferentes localizaciones del mapa, así que no dudes en aprovecharlo.

3.1 - Localizaciones Secretas

Cuando tengas el control de la nave, podrás acceder a lugares ya visitados para atar cabos que quedaron pendientes, pero también puedes investigar el mapa para encontrar nuevas localizaciones. La forma más fácil de hacerlo es introducir las siguientes coordenadas:

- **Templo de Baaj:** X14 Y60
- **Duna de Sanubia:** X15 Y41
- **Ruinas Omega:** X74 Y36
- **Cascada de Besaid:** X31 Y73
- **Ruinas de Miihen:** X34 Y58
- **Campo de Batalla:** X42 Y57

Otro método sencillo para alcanzar las zonas ocultas del juego es utilizar palabras clave, que te serán dadas en *Al Bhed* durante el transcurso del juego:

- **Roca Hongo:** Mano de Dios
- **Ruinas de Besaid(1):** Victoriosa
- **Ruinas de Besaid(2):** Murasame



En todos estos lugares encontrarás objetos especiales de gran interés, como equipo para tus personajes o *items* que serán necesarios para cumplir otras misiones.

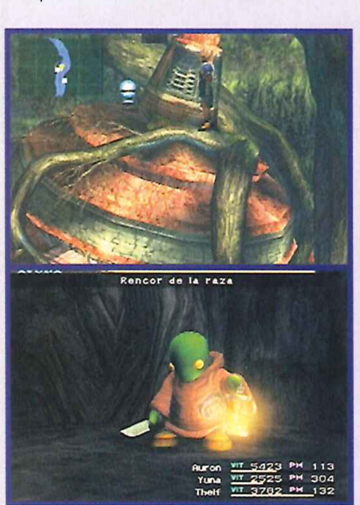
3.2 - Eones Ocultos

Yojimbo: Este guardián secreto puede ser conseguido por tu equipo antes de llegar a *Zanarkand*, aunque en ese momento puede resultar difícil, ya que requiere un gran esfuerzo económico. Al salir de la Llanura de la Calma, donde luchaste contra el *Gólem*, verás un puente por el que se llega al Monte *Gagazet*. En lugar de seguir por él desvíate por el camino inferior. Llegarás a una zona con la entrada a una caverna. Entra en ella y avanza hasta el final. Tras la esfera de guardado encontrarás a un invocador y deberás luchar contra su criatura. Utiliza la magia de **Lulu** y a tus Eones para vencerle. Sigue avanzando y entra en la cámara. Habla con **Yojimbo** y te pedirá una cantidad de dinero. Selecciona la respuesta: «Para derrotar al más poderoso de los enemigos» y te requerirá la cantidad menor de las posibles. Puedes darle lo que te pide, pero si quieres que baje su precio ofrécele la mitad de lo que pide más uno. Puedes seguir intentando llegar a un acuerdo, pero no conseguirás que disminuya demasiado su precio. Si no llegas a un acuerdo puedes volver a intentarlo desde el principo. Al final se unirá a tu equipo.

Anima: Esta es la misteriosa y aterradora criatura que invocaba **Seymour**. Para poder hacerte con ella primero tienes que haber completado todos los *puzzles* de las



esferas por completo, habiendo conseguido las recompensas secretas. Si no es así, hay una forma de volver a ellos. Cuando tengas la aeronave después de vencer a **Yunalesca**, habla con **Cid** y **Yuna**. Ve al gran puente que hay en el mapa. Tras las escenas podrás volver a los templos anteriores. Una vez cubierto este requisito ve al Templo de *Baaj* introduciendo las coordenadas. Entra por el paso sumergido. Tendrás que enfrentarte a **Josguein**. Lo único peligroso que tiene es su ataque que puede petrificarte. Usa la magia y los Turbos de **Wakka**, **Rikku** y **Tidus** para acabar con él. Entra en el templo. Encontrarás seis estatuas que se corresponden con los seis templos de *Spira*. Cinco de ellas se activarán. Para conseguir activar la última tienes que volver al Templo de *Zanarkand*. Te encontrarás con

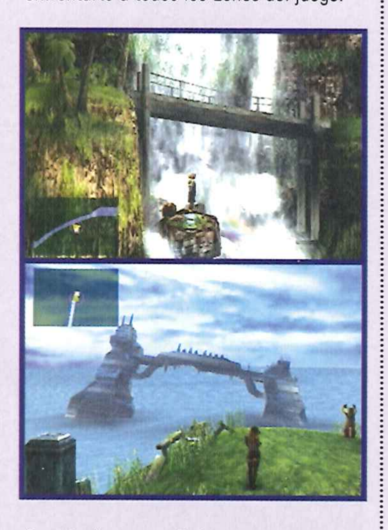


un *puzzle* consistente en unos paneles en el suelo. Activa los tres de la primera sala y los cuatro de la segunda. Conseguirás una Esfera de Destrucción. Colócala al lado del monitor y éste explotará. Regresa al Templo de *Baaj* y observarás que las seis estatuas se hallan ya en el mismo estado. Procede a la cámara siguiente y, tras una reveladora escena, podrás contar con **Anima**.

Hermanas Magus: Para poder controlar a estas viejas conocidas de la saga, primero tienes que contar con todos los Eones anteriores. Después debes capturar a todos los enemigos del Monte *Gagazet* y reclamar tu recompensa de la Arena. Por si no lo sabes, este lugar está localizado en una entrada situada al Este de la Llanura de la Calma. Cuando tengas el ➔



item en cuestión tendrás que llegar al Templo *Remiem*, también en la misma zona abierta. Para llegar allí consigue un *Chocobo* de cualquierda de los jinetes y dirígete a la derecha desde la entrada. Usa la Pluma de *Chocobo* para saltar y llegar al templo. Dentro de él te toparás con un extraño individuo que te retará a enfrentarte a todos los Eones del juego.



Cuando derrotes a **Bahamut** te otorgará otro extraño objeto. Usa ambos en la puerta para poder hacerte con la última criatura de invocación.

3.3 - Armas Legendarias

• **Espejos:** Para conseguir el arma definitivo de cada personaje, primero tienes que conseguir un *item* llamado Espejo Nublado. Primero ve a la Llanura y hazte con un *Chocobo*. Ve al Templo *Remiem* (ya sabes, el puente roto al Este y la Pluma para saltar). En el templo se te retará a una carrera. Gana y obtendrás el espejo. Ahora tienes que activarlo. Entra en el Bosque de Macalania. Localiza el punto de guardado cerca de la madre y el niño, al Sur. Acto seguido habla con su padre en el campamento. Ve al Sur y verás un camino brillante que asciende. Sube y verás al chico. Habla con él y usa el Espejo en el cristal. Ahora tendrás un Espejo Celestial que usarás para conseguir liberar el verdadero poder de las preciadas Armas Legendarias.

• **Caldbolg (Tidus):** En la Llanura habla con la jinete y te retará a cumplir varios ejercicios a lomos del *Chocobo*. Después, deberás derrotarla en una carrera. Cuando lo hayas hecho, dirígete a la sección Noroeste de la zona para encontrar una rampa que desciende. Allí encontrarás el arma si vas con el Espejo Celestial. Pero para lograr el verdadero poder de esta espada, tienes que encontrar dos objetos especiales relacionados, en este caso, con el Sol. Ésto es aplicable a todos los personajes. Si no lo haces, el arma no gozará de ninguna habilidad especial. El primero de estos objetos está en el Templo de *Zanarkand*, donde luchaste contra **Yunalesca**. Lo encontrarás en un cofre. El segundo es más difícil de conseguir. Debes lograr un tiempo de 0:0.0 en el reto que te propone el entrenador de *Chocobos* en la Llanura. Es muy complicado, pero la clave reside en utilizar los Globos. Cuando tengas los dos objetos, podrás utlizarlos en el mismo lugar donde obtuviste el Espejo Celestial.

• **Nirvana (Yuna):** Para conseguir el arma definitiva de la entrenadora tienes que atrapar a un representante de cada una de las especies que habitan la Llanura. El dueño de la Arena te dará un cofre que sólo podrás abrir si cuentas con el Espejo Celestial. El primero de los objetos especiales de la Luna está en la playa de *Besaid*. Nada hasta una pequeña cala y lo encontrarás. El otro te lo dará el individuo del Templo de *Remiem* cuando ganes a todos sus Eones. Una vez que los tengas ya sabes, al bosque de *Macalania* a liberar el verdadero poder del arma.

• **World Champion (Wakka):** Tan solo tienes que volver a *Luca* con la aeronave y hablar con la camarera del café. Si no te lo da, necesitarás ganar más partidos de *Blitzbol*. Los dos objetos, esta vez de **Júpiter**, también se relacionan con el deporte favorito de *Spira*. El primero está dentro de una de las taquillas del equipo de **Wakka** en el estadio de *Luca*. El segundo aparecerá al ganar uno de los partidos de la liga. Sin embargo, debes





haber aprendido los tres turbos del capitán de los *Aurochs* para poder obtenerlo. Cuando tengas ambos utiliza el Espejo para elevar el poder del arma.

• **Masamune (Auron):** Primero hazte con la Espada Oxidada. Se encuentra en la Llanura, donde derrotaste al *Gólem*. Ve a la derecha del puente y baja la rampa. Cuando la tengas dirígete a la Roca Hongo y encuentra la estatua de **Lord Miihen**. Para ello, tienes que utilizar la Roca Flotante, marcada en el mapa. Utiliza la espada en la estatua y recibirás el preciado arma. El primero de los objetos está al final de la Vieja Carretera, al Sur de la carretera de la Roca Hongo. El segundo te llevará mucho más tiempo. Tendrás que capturar para el dueño de la Arena un ejemplar de cada una de las especies de diez zonas diferentes de *Spira*, o capturar un ejemplar de cada uno de los monstruos



de diez categorías distintas.

• **Onion Knight (Lulu):** Es sencillo obtener esta arma. Ve al templo de *Baaj*, nada hacia las puertas dobles y sigue hacia el Norte. Lucharás contra **Josguein**. Tras la lucha busca en el área circular al Sur para encontrarla. El primero de los *items* de **Venus** está en *Guadosalam*, en la cámara del Etéreo (donde aparecían los muertos). El segundo se halla en la agencia de viajes de **Rin**. Esquiva doscientos rayos seguidos (sin salvar) en las Llanuras y ve a reclamar tu premio.

• **Spirit Lance (Kimahri):** De nuevo en la Llanura de los Rayos, tienes que rezar delante de tres de las piedras brillantes presionando cuadrado. Una vez hecho, dirígete al Sur y verás un fantasma. Síguelo y llegarás a una torre. Reza una vez más y aparecerá el cofre con el premio en su interior. Ahora a por los dos objetos, de **Saturno** esta vez. El primero se halla en el lugar donde venciste a **Seymour** en el Monte *Gagazet*, escondido entre los pilares del Norte. Para conseguir el segundo tendrás que completar el minijuego de las mariposas en el bosque de *Macalania*. Atrapa las azules y esquiva las rojas, o perderás tiempo. Cuando logres superar el *set* aparecerá el premio.

• **Godhand (Rikku):** Habla con **Cid** en la aeronave e introduce la palabra clave «Mano de Dios» para que aparezca en el mapa una nueva localización. Al final del camino encontrarás el arma que buscabas. Los objetos de **Mercurio** para potenciarla son algo más complicados de conseguir. El primero está en el desierto de *Sanubia*, en uno de los remolinos de arena. Para lograr el segundo tienes que completar otro minijuego en este desierto. Ve a la zona donde estaba la casa de los *Al Bhed*. En la roca con el dibujo se te informará de las reglas del juego. Tienes que encontrar diez esferas que poseen diez guardianes.

3.4 - Localización de los Diccionarios Al Bhed

Ya sabes que este extraño grupo de individuos, al que **Rikku** pertenece, habla una lengua que será incomprensible para ti. Para lograr entender lo que dicen, debes encontrar los volúmenes que se encuentran desperdigados por toda *Spira*:

• **Volumen I:** Barco Al Bhed, cubierta.
• **Volumen II:** Tienda de la Legión en Besaid.
• **Volumen III:** Barco SS Liki, sala de máquinas.
• **Volumen IV:** Kilika, posada.
• **Volumen V:** Barco SS Wino, en el Puente.
• **Volumen VI:** Estadio de Luca, sótano B.
• **Volumen VII:** Cine de Luca, recepción.
• **Volumen VIII:** Agencia de viajes de Rin en la carretera de Miihen.
• **Volumen IX:** Carretera Miihen, al Norte (Nueva Carretera).



- **Volumen X:** Carretera Roca Hongo.
- **Volumen XI:** Carretera de Djose.
- **Volumen XII:** Muelle Río de la Luna.
- **Volumen XIII:** Guadosalam, dentro de una casa.
- **Volumen XIV:** Agencia de viajes de Rin en Llanura de los Rayos.
- **Volumen XV:** Macalania (rama cerca del punto de guardado).
- **Volumen XVI:** Agencia de viajes del Lago de Macalania.
- **Volumen XVII:** Desierto de Sanubia.
- **Volumen XVIII:** Desierto de Sanubia.
- **Volumen XIX:** Hogar de los Al Bhed (entrada).
- **Volumen XX:** Hogar de los Al Bhed (dormitorios).
- **Volumen XXI:** Hogar de los Al Bhed (corredor).
- **Volumen XXII:** Templo de Bevelle (tras la boda).
- **Volumen XXIII:** Llanura de la Calma, al Noroeste.
- **Volumen XXIV:** Templo de Remiem.
- **Volumen XXV:** Caverna donde consigues a Yojimbo.
- **Volumen XXVI:** Ruinas Omega.

3.5 - Volviendo a los Templos

Si vuelves a las cámaras de los Oradores tras haber conseguido la **Aeronave**, podrás conseguir esferas e *items* de interés en los templos de *Bevelle, Kilika, Djose* y *Macalania.*

3.6 - Cofres de los Al Bhed

Durante el transcurso de la escena en los que los *Guado* atacan el hogar de los *Al Bhed*, encontrarás tres cofres con extraños mecanismos de apertura. El primero lo encontrarás en la habitación donde se halla el Volumen XX. Al intentar abrir el cofre se te presentarán tres pantallas sucesivas en las que deberás elegir una palabra. En la primera elección selecciona la palabra que se encuentra en la parte inferior central. En la segunda, escoge la situada a la derecha, en la fila de en medio. En la tercera, selecciona la palabra central de la segunda fila. De este modo, podrás llevarte el contenido del cofre. El segundo de los cofres se halla poco después de hacerte con el Volumen XXI, tras la puerta iluminada de azul. Para abrirlo tendrás que resolver un enigma numérico. Para el primer número, suma ambos dígitos. Para el siguiente, resta el segundo número del primero. En el siguiente, multiplica el primer dígito por el segundo. En el último, suma ambos dígitos y el cofre se abrirá. Otro cofre aparecerá y deberás responder a unas preguntas. En la primera, elige la tercera respuesta. En la segunda, la cuarta opción. En la tercera, la segunda opción y en la última pregunta, escoge la primera respuesta.

3.7 - Cine de Luca

Habla con **Cid** en la aeronave para dirigirte a *Luca*. Podrás acceder a una sala de cine que proyecta un contenido conocido, pero bastante interesante. Para encontrarlo, ve al Sur desde la esfera de guardado, y en la intersección toma el camino Norte. Sigue hacia esa dirección. Verás algunas personas. Al hablar con ellas te contarán que puedes conseguir unas esferas especiales que permiten visualizar escenas de vídeo ya vistas durante el juego, así como escuchar cualquiera de las melodías de **Nobuo Uematsu**. Cada esfera contiene una pieza audiovisual, aunque comprarlas todas te puede salir muy caro.En total hay 50 esferas de vídeo y 68 de audio a tu disposición. Al principio no podrás comprarlas todas, tendrás que hacerte primero con las cuarenta de las primeras páginas.









[2ª parte]

Ya ha llegado la hora de completar la aventura de Rynn y su dragón Arokh. El fin de los Desert Lords está cerca.

Antes de nada, conviene hacer una pequeña aclaración. Al contrario que en los dos primeros escenarios del juego (**Surdana** y **Las Islas**), cuya consecución era bastante lineal, al llegar a las **Tierras del Norte** la cosa se complica. Con la apertura sucesiva de las cuatro puertas, el juego se vuelve mucho menos lineal y deja más margen a la exploración personal. Así pues, la mayoría de las misiones pueden ser realizadas en el orden que a ti te plazca. Si una en particular se te atraviesa, siempre puedes probar con otra. La exploración de los escenarios es más o menos lógica y directa, pero no así el orden en el que deben ser superados los eventos. En esta guía se dará respuesta a los enigmas más complicados y a las situaciones donde puede producirse una desorientación del jugador, pero realizar un paso a paso sería imposible dada a la complejidad y longitud del juego, a pesar de estar dividido en dos partes.

LLEGADA A RAVENSHOLD

Tras salir de las **Islas**, aparecerás en un puerto. Investígalo y habla con todos los personajes que encuentres, incluido el capitán. Cuando lo hayas hecho, avanza volando por el cañón.

Misión Secundaria: La Cueva Oculta

Mientras avanzas por el cañón, antes de llegar a la fortaleza, verás una cueva cerca de una bandera enemiga cuya entrada puede ser difícil de identificar. Entra en ella y explórala a fondo. Llegarás a un punto en el que **Rynn** comenta que el suelo parece débil. Dispara a uno de los barriles explosivos para que el suelo ceda y aparecerás al otro lado del campo de fuerza que parecía infranqueable. Un haz de luz azul te guiará hasta tu recompensa por haberte atrevido a internarte en esta cueva misteriosa. El premio es un poderoso arco con la capacidad de congelar a los enemigos con cada impacto.

Misión Secundaria: La Otra Cueva Oculta

De nuevo antes de llegar a **Ravenshold**, en uno de los laterales del cañón verás una estatua y un grupo de árboles que ocultan una entrada. Baja y verás que hay cuatro botones, que simbolizan los cuatro puntos cardinales. El orden en el que los tienes que pulsar para que se te permita la entrada es el siguiente: Sur, Este, Este, Oeste, Sur, Norte, Norte, Sur. Para saber cuál es el Norte, haz que la flecha de la brújula apunte hacia abajo y así con todos. Cuando entres verás un pequeño lago. Sumérgete en él y bucea hasta que accedas al pasaje bajo el agua. Sal del líquido elemento por el segundo saliente que veas. Llegarás a una gran estancia con una plataforma en el centro. En ella encontrarás una espada que puede resultarte interesante. Cuando la cojas te atacarán una gran cantidad de enemigos, así que mejor prepárate.

Poco después llegarás a la ciudad fortificada de **Ravenshold**. Tras la escena, aterriza en la plaza principal. Podrás acceder a la primera puerta del juego. Actívala con ayuda de **Arokh** y tendrás un 25 por ciento de tu misión cumplida. Puedes utilizar la puerta para volver a **Surdana** siempre que lo consideres necesario. Investiga toda la ciudad y los alrededores cercanos. Verás una extraña torre donde habita un mago. Te encargará algunas misiones algo crípticas en su descripción. Si quieres, también pudes visitar al herrero de **Ravenshold** para obtener algunos encargos más.

Misión Secundaria: Kragmor

Cuando hayas abierto la primera puerta,



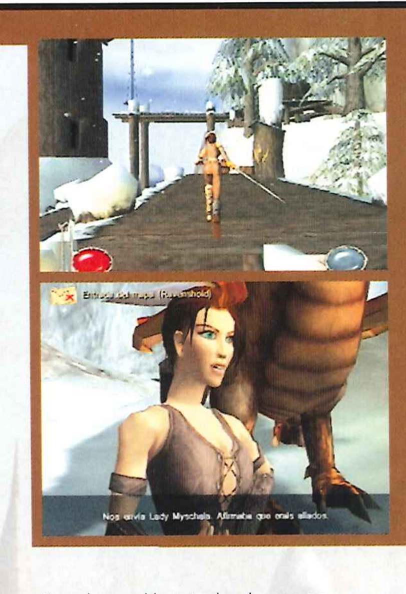
vuelve a **Surdana** a través de ella. Habla con el general de palacio y te encargará una nueva misión. Vuela al Sureste y se abrirá una barrera que antes permanecía cerrada. Crúzala con **Arokh** y llegarás al peligroso territorio de **Kragmor**. Básicamente esta zona es un gran espacio abierto lleno de todo tipo de enemigos, tanto terrestres como aéreos. Usa la ventaja que te proporciona **Arokh** para acabar con ellos. Es una buena zona para ganar una buena cantidad de experiencia. Acércate a la columna de humo que se ve al fondo y aterriza. Verás un camino de piedra. Avanza por él y conseguirás una nueva y poderosa espada. Sal y sigue volando hacia el Sur. Verás más enemigos voladores y ballestas de fuego. Llegarás a la entrada de la base enemiga, pero está custodiada por un gran *Grull* que no dudará en utilizar los barriles explosivos que se encuentran desperdigados por la zona. Procura hacerlos explotar antes de que lo haga el *Grull*. Aterriza y explora las cuevas que se abren a los lados de la entrada principal. Cuando estés preparado, procede al interior de la guarida de **Snotmaw**. Avanza y ve descendiendo gracias a los ascensores. Llegarás a una zona en la que tendrás que esquivar varias trampas, como una cuchilla voladora. Avanza un poco más y te encontrarás con una bifurcación. El camino correcto es el que conduce al Oeste, aunque puedes investigar los otros para conseguir objetos útiles y experiencia. Llegarás a unos arcos que presagian el enfrentamiento contra el jefe de esta zona, aunque antes deberás acabar con otro de esos gigantescos enemigos. Una vez hecho ésto, no te costará gran cosa acabar con **Snotmaw**. Cuando lo consigas hazte con su arma y abandona la arena. Llegarás a una serie de plataformas suspendidas en el aire. Salta de una a otra con cuidado y usa el ascensor para salir del lugar. Vuelve a **Surdana** para recibir la recompensa del general y cruza la puerta mágica para entrar de nuevo en las **Tierras del Norte**.

De nuevo en **Ravenshold**, tendrás que encontrar los cuatro elementos que te requiere el mago de la torre para poder desactivar el campo de fuerza. El primero de ellos, la «Sangre de un Altar Pagano», se encuentra en el campamento de los *Grull*. Para encontrarlo vuela al Este y luego al Norte a través de las montañas desde la puerta. Llegarás a un valle con varias ballestas de fuego. Hay dos entradas posibles. Dentro de la cueva verás una sala con sangre en el suelo. Es difícil encontrar el objeto en cuestión. Lo más sencillo es pasar por la zona con el botón de interacción pulsado para que lo recoja automáticamente. Cuando lo tengas sal del lugar. Tu siguiente objetivo son las «Cenizas de un Guerrero Caído». Se encuentran en el interior de la Tumba Olvidada, pero por ahora la entrada permanece cerrada. Para conseguir la llave, antes tendrás que encontrar el diario que te pide el herrero. Vuela hasta la zona de las cascadas. Desmonta y entra por la cueva. Tras enfrentarte a varios enemigos, llegarás a uno bastante más grande de los normal. Para acabar con él puedes utilizar el hechizo de *Time Slow* o esconderte detrás de algo para que no te vea y, desde allí, lanzarle una lluvia de flechas. También pudes utilizar una poción de invulnerabilidad si dispones de ella. Cuando hayas dado buena cuenta de él, entra en la cueva y hazte con el diario. Llévaselo al herrero y te entregará la llave de la tumba y una antorcha que te será imprescindible, ya que en este lugar la oscuridad reina totalmente. Para encontrar la entrada, busca unas ruinas con la estatua de un guerrero en lo alto de una colina. La tumba se encuentra habitada, cómo no, por esqueletos. Tienes que bajar varias escaleras hasta llegar a una zona en la que debes conseguir cuatro amuletos de cuatro estatuas. Un poco más adelante utiliza estos cuatro elementos en sus correspondientes pedestales (se colocan automáticamente) para que se abra un pasadizo secreto. Allí conseguirás el segundo de los objetos requeridos por el mago. Sal de la tumba y vuela hacia el Norte. Verás una cueva en la que puedes entrar montado sobre **Arokh**. Hazlo y llegarás a **La Tundra**.

LA TUNDRA

De nuevo un gran territorio helado se abre ante ti. Numerosos enemigos aéreos y terrestres habitan **La Tundra**. En tu deambular por sus valles y caminos descubrirás cuevas con algunos objetos útiles en su interior. Recomiendo que explores la zona a conciencia, ya que nunca se sabe lo que puedes encontrar. Cuando vayas hacia la base de los soldados encontrarás un par de campamentos de *Grull*. Acaba con ellos y sigue avanzando hacia el Norte, hasta llegar a otro campamento. Desmonta y habla con el capitán. Te encomendará una misión. El hombre que está de pie cerca de los barriles te encargará otra. También hallarás unos individuos con los que comerciar.

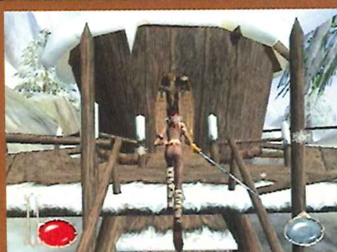
Tu siguiente objetivo son las cuevas de los *Wartok*. Monta sobre **Arokh** y vuela hacia el Norte. Hallarás un grupo de ballestas en una zona con varios puentes. También encontrarás en la pared la entrada a las cuevas. Desde el principio advertirás que un enemigo algo especial te vigila. Es un *Wartok* invisible y tu objetivo es acabar con él para obtener el tercero de los objetos que te reclama el mago. Aparecerá de vez en cuando y eso te indicará que estás en el camino correcto. Llegarás a una zona por la que tendrás que avanzar saltando de risco en risco mientras esquivas proyectiles de lava que surgen de la parte inferior. Más tarde atravesarás una especie de prisión. Tu recorrido en esta fase acaba con la llegada a una zona abierta y el enfrentamiento con el bicho invisible. Es básicamente un enemigo normal y corriente, sólo que un poco más resistente y algo más escurridizo. Cuando esté muerto, consigue los Guanteletes de Invisibilidad. Baja la palanca para abrir la puerta que te deja abandonar la cueva. Vuelve al campamento humano y cambia el tesoro que acabas de conseguir (de todas formas es inútil para ti) por un arma que tampoco parece servir para mucho, aunque es en realidad uno de los elementos necesarios para poder abrir la barrera mágica. Ya sólo queda uno más. Para encontrarlo tienes que llevar a cabo la otra búsqueda de esta zona, que te

















conduce al campamento *Grull* más al Norte del escenario. Cerca de él verás dos hogueras ardiendo. También encontrarás una entrada que te lleva a un transportador mágico. Al atravesarlo, aparecerás en la falda de una montaña. Al avanzar, te darás cuenta de que los enemigos de esta zona son duros de pelar. Esquiva su láser y utiliza el hechizo de clonar para avanzar con más seguridad por el entorno. Sigue hacia delante, subiendo y bajando por la ladera. Pasarás por unas ruinas y al final llegarás a una zona con varios de estos persistentes enemigos. Uno de mayor tamaño que los demás parece estar muerto en el suelo. Investiga esa zona con el botón de recoger objetos por que allí se encuentra la amatista que necesitas y que andabas buscando. Sigue colina abajo hasta encontrar otro grupo de ruinas con un transportador que te conducirá al exterior. Con todos los objetos en tu poder, es hora de visitar la torre del **Mago Zeggoro**. Tras unas escenas en las que los acontecimientos se precipitan, te verás luchando contra un grupo de *Half-Men* en compañía de los soldados del campamento. No son demasiado duros. Cuando estén acabados, entra en el túnel acompañado de **Arokh**.



SHIVERBANE

Te encuentras en la entrada de un valle con muchos enemigos y algunas cuevas en la falda de las montañas. Explora la zona a tu gusto hasta que llegues a una gran cueva al final de la zona. En ella hay una gran puerta de madera, pero la abertura sólo permite que la atraviese **Rynn**. Entra por ella y aparecerás de nuevo en una zona abierta con varias cuevas. Ve por la de la izquierda y, dentro de ella, opta por el camino que hay a la izquierda. Continúa y saldrás de nuevo al exterior. Avanza por los riscos y deja atrás el puesto de guardia elevada. Cruza los puentes hasta llegar de nuevo a la entrada a una cueva. Intérnate en ella hasta que veas una zona con ruinas en medio del hielo. Al cruzarlas tendrá lugar una desagradable sorpresa. Tras la escena te verás encerrada en una celda y con tu inventario vacío. Usa un hechizo para acabar con el guardia y hazte con la llave. Deberás avanzar por toda esta zona sin arma alguna más que la magia. Cuando llegues a una habitación cubierta de sangre, busca para encontrar un arma que te permitirá defenderte algo mejor. Un poco más adelante darás con una estancia en la que reposa en el suelo todo tu equipo. Recógelo y sigue hacia delante para encontrarte con una especie de coliseo que se cerrará tras de ti. Deberás acabar con el enemigo final de esta zona. Usa los hechizos Clonar y Miedo para facilitar la labor. Tras matarle, podrás activar un interruptor en uno de los faros para que **Arokh** pueda entrar en el lugar y así poder activar la segunda puerta. Sal por ella, regresarás a **Surdana** y hablarás con los habitantes del palacio, ya que ellos te darán información sobre tu siguiente misión.

Misión Secundaria: La Espada de Hielo

Después de activar la segunda puerta, vuelve a **Shiverbane** con **Arokh**. Vuela hacia el Norte desde el coliseo y localiza una cueva al nivel del suelo. Entra en ella con **Rynn**. Toma el camino de la izquierda y cruza el puente. No uses el tele-transportador. Investiga la zona y darás con un pedestal. Sobre él se encuentra la codiciada espada.

EL VALLE

Entra por la gran puerta con **Arokh**. Llegarás a un cañón lleno de enemigos voladores y catapultas. Avanza un poco y verás una pequeña granja. El molino que hay en la colina es una tienda que puede resultarte útil. Tras la escena se te añadirán dos misiones principales en tu diario. La primera es rehabilitar la tercera de las puertas mágicas que comunican con **Surdana**. Para hacerlo tan sólo debes ir al punto indicado en el mapa y acercarte con **Arokh**. Tu siguiente objetivo es rescatar a **Perry**, que se encuentra prisionero de los *Wartoks*. Su campamento, que aparece señalado en el mapa, es inaccesible. Entra en la cueva que se encuentra detrás de la puerta mágica y encontrarás una llave. La entrada secreta al campamento se halla en el nacimiento del río, en una abertura a la que tendrás que acceder nadando. Usa la llave en la puerta y avanza. Baja por el camino, toma el ascensor y sigue hacia delante. Llegarás a una zona en la que tienes que saltar sobre unas cajas para alcanzar una plataforma elevada. Aquí hay una puerta cerrada con llave y un camino que conduce a donde está encerrado **Perry**. Activa la palanca para hacer bajar la celda y habla con él para que te entregue la llave de las ruinas inferiores. Cerca hay otra llave, la de la prisión, sobre una mesa.

Misión Secundaria: Lleva a Perry sano y salvo a su casa

Tendrás que hacer que tu compañero de viaje llegue a la granja donde le esperan con impaciencia. Para ello, avanza delante de él no muy rápido y vigila que siempre te siga, ya que suele perderse con facilidad. De todas formas él mismo te irá dando indicaciones de cómo llegar. Abre la puerta de la prisión y saldrás al exterior. Cruza el puente y entra por la cueva tras la hoguera. Avanza por los subterráneos y de nuevo te encontrarás en el espacio abierto. A tu lado habrá otra entrada. Sigue por ella acabando con todos los enemigos que te salgan al paso y te encontrarás con el puente que lleva a la granja. Habla con su padre para conseguir la recompensa.

Misión Secundaria: Las Tres Piedras

Si investigas a fondo todo el área del Valle, encontrarás unas ruinas en forma de círculo. Aterriza y entra en ellas. Serás atacada. Acaba con ellos y aparecerán tres piedras. Cógelas. Tendrás que colocarlas en tres diferentes pedestales. El primero se encuentra cerca de la entrada al Valle, al lado de un campamento enemigo. El segundo está den-

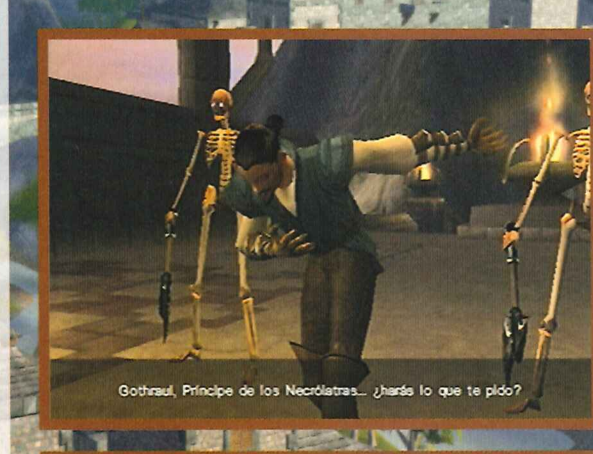


tro de una cueva, cerca de donde se encontraba la jaula sostenida. Usa las cajas para alcanzar el saliente donde se halla. La tercera piedra deberás colocarla justo antes de luchar con el jefe de los esqueletos en su trono, a la derecha entre unas tumbas. Después, cuando puedas acceder de nuevo al exterior del Valle, busca otra formación de ruinas en la parte superior derecha del mapa. Aquí aparecerá una nueva espada que puede resultarte de utilidad.

A continuación, debes adentrarte en la siguiente zona del Valle. Para llegar a ella, simplemente vuela con **Arokh** por el pasaje que se abre entre las dos montañas detrás de la puerta mágica. Una nueva zona abierta, llena de enemigos voladores. Explórala a tu antojo y luego dirígete a unas ruinas que hay hacia la derecha según avanzas. En cuanto te acerques tendrá lugar una escena y acto seguido deberás luchar contra un par de criaturas voladoras a lomos de tu dragón. La batalla es muy dura. Si ves que te resulta imposible, usa una poción de invencibilidad. Céntrate en un monstruo y luego en el otro. Cuando estén muertos aterriza y usa la llave en la cerradura a la izquierda de la entrada principal. Avanza un poco y llegarás a un teletransportador. Úsalo y sigue hasta la habitación con las criptas. Activa la palanca y sigue. Aparecerás en un camino empedrado en medio de la nada. Acaba con los esqueletos y sigue hasta el trono. Deberás dar buena cuenta del jefe de los esqueletos. Cuando lo hayas hecho hazte con la llave de las Ruinas Superiores y vuelve a la sala de las tumbas. Usa el transportador. Volverás al palacio. Utiliza la llave en la puerta y en la siguiente habitación tírate al agujero del suelo. Avanza por el agua y empuja el bloque para llegar arriba. Sigue subiendo, avanza y coge la llave del Centinela. Sigue subiendo hasta llegar a la habitación de láser. Empuja el bloque para desactivar uno de los inferiores y llegar a una puerta. Usa la llave y acciona la palanca. Sigue por el pasillo a la izquierda de la puerta entreabierta. Baja y consigue otra llave. Sube y úsala en la puerta lateral. Empuja la palanca. Vuelve a la entrada, monta sobre **Arokh** y atraviesa la sala. Llegarás a una zona abierta con muchos enemigos voladores. Entra por una cueva inferior cerca de la entrada y activa la palanca al final de ella. Se formará un puente. Vuelve a una estancia anterior, pues se abrirá una puerta. Entra y baja por el ascensor. Coge la llave y vuelve a subir. Utilízala en la cerradura, justo enfrente de donde sales. Avanza entre las cajas y llegarás al puente invisible. Crúzalo. Sigue hasta encontrarte con el traidor. Acaba con él y activa la palanca para abrir la puerta.

STRATOS

El último escollo entre la victoria y tú se levanta en forma de una gran zona compuesta por varias islas suspendidas en el cielo. En el centro, en un extraño templo, se halla la última puerta que debes activar, pero lamentablemente está protegida por una barrera de energía. Tras la primera escena se marcará en el mapa el ascensor que has de usar para continuar tu camino. Pero al llegar, un tipo te comentará que necesitas un elixir que te permita resistir el hechizo nupcial del **Mago De La Carne**. Dirígete al nuevo punto que aparece en el mapa. Entra por la puerta alargada y negra de la parte inferior. Baja por el agujero y entra en el palacio. En las distintas zonas que lo componen deberás ir acabando con los enemigos para que se vayan abriendo las puertas. Finalmente, llegarás a una estancia con muchos cofres distribuidos por pequeñas habitaciones comunicadas. En uno de ellos está la poción. Cógela y, cuando vayas a salir, aparecerá **Grotus** dispuesto a aniquilarte. Hazlo tú con él y usa el tele-transportador para salir de allí. Aparecerás directamente en el exterior del ascensor nupcial. Acaba con los enemigos y baja por él. Llegarás a las estancias de las «novias» del **Mago De La Carne**. Avanza por las habitaciones hasta que llegues a una especie de puerto con un barco. Rodéalo y entra por la otra cueva. Avanza hasta llegar al tipo que pondrá en marcha el puente. Sal de nuevo y cruza esta pasarela invisible hasta el barco. Cuando llegue a destino sal de él y continúa hasta que te des con el gran enemigo de esta zona. De momento es invulnerable. Entra por la puerta de la derecha. Ten encontrarás con muchos enemigos y con una gran sala llena de puertas cerradas con magia. Ponte en una de las losas del centro y desde allí dispara con el arco a las joyas rojas para que se abran. Entra en cada una de ellas y pulsa el interruptor. Cuando lo hayas hecho con todos sigue tu camino y llegarás de nuevo a la sala del Mago. Esta vez toma el otro camino. Atravesarás un gran número de salas llenas de los enemigos más feroces que te hayas encontrado hasta el momento. La clave para abrirse paso es avanzar lentamente y con precaución, acabando con las bestias de una en una. Cuando no encuentres la salida, recuerda que muchas puertas se abrirán cuando todo el entorno esté despejado de enemigos. Sube al ascensor y continúa tu camino.Un poco más adelante llegarás a una sala con esqueletos y con un tele-transportador como los que has usado antes, sólo que desactivado. Aniquila a todos los huesudos enemigos para que se abra la puerta. Llegarás a la sala donde estaba tu *final boss* de esta zona, el **Mago de la Carne**. Ahora tienes una ventaja, ya que te encuentras en una pasarela en la parte superior. Sin embargo, el **Mago de la Carne** aún puede alcanzarte allí con sus hechizos, así que ten cuidado. Delante de ti se levanta una palanca. Actívala y se hará visible un segmento de cuerda que sostiene la lámpara que cuelga en el centro de la habitación. Dispara a la cuerda para hacer tambalear la lámpara. Cuando ésta caiga, dispara al orbe que vuela por la habitación. Coge el bastón y usa el tele-transportador de la sala precedente. Te espera el enfrentamiento final. Primero acaba con **Jasaad** de una forma convencional, usando tu mejor arma y las pociones de las que dispongas. Hecho ésto, te tocará batallar a lomos de **Arokh**. El **Gólem** es invulnerable, así que apunta a **Jasaad**. Acércate y, cuando levante las manos para atacarte, dispara sin piedad. Acabarás con él y con la amenaza que se avecinaba sobre la humanidad.











por << R. Dreamer >>

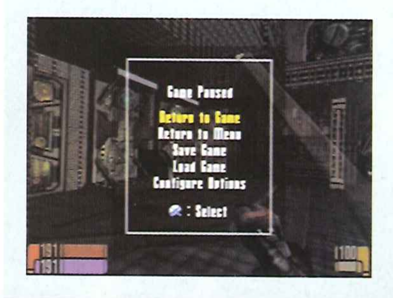
STAR TREK: V. E. F.





Los Trucos

Para acceder a los siguientes trucos tienes que comenzar una partida y pausar el juego. Entonces, en la pantalla que aparece con el menú es donde tienes que ejecutar las siguientes combinaciones de teclas con el mando para conseguir estas jugosas ventajas.





Munición Infinita

Pulsa de manera simultánea los siguientes botones: L1 + L2 + R1 + R2 + Cuadrado, y después Select para que la munición de las armas sea inagotable.

Todas las Armas

Si quieres disponer del arsenal completo del juego aprieta la vez estos botones, L1 + L2 + L3 + R1 + R2 y pulsa Select. Vuelve al juego y con Izquierda y Derecha verás el menú de armas al completo.

God Mode

Pulsa conjuntamente L1 + L2 + R3 + R1 + R2 y pulsa Select. Como en todos los demás trucos una voz femenina confirmará que has ejecutado bien la secuencia.

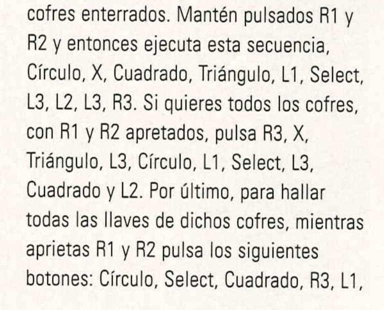
999 de Salud

Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 y después Select para tener una salud de hierro. Hay que aclarar que todos los códigos deben ser introducidos cada vez que se comienza una fase.

Rellenar Armadura

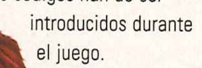
Pulsa L1 + R1 y después Select para que los puntos armadura lleguen a 100.

PIRATES: LEGEND O.T.B.C.



Inmunidad

Para que **Wind Dancer** sea inmune a los ataques enemigos, bastará con mantener apretados R1 y R2 y después pulsar X, Círculo, L3, Triángulo, R3, Select, R3, L1, L2 y Cuadrado. Todos estos códigos han de ser introducidos durante el juego.

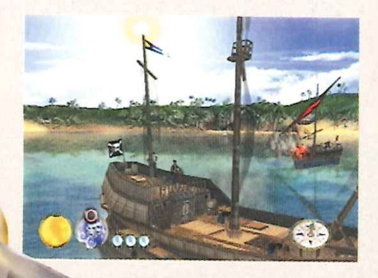




Cofres

También hay una combinación que te permitirá revelar la situación de los cofres enterrados. Mantén pulsados R1 y R2 y entonces ejecuta esta secuencia, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, L1, Select, L3, L2, L3, R3. Si quieres todos los cofres, con R1 y R2 apretados, pulsa R3, X, Triángulo, L3, Círculo, L1, Select, L3, Cuadrado y L2. Por último, para hallar todas las llaves de dichos cofres, mientras aprietas R1 y R2 pulsa los siguientes botones: Círculo, Select, Cuadrado, R3, L1, L3, L2, Triángulo, L3 y finalmente lo habrás conseguido.





Items Infinitos y Oro

Mantén apretados R1 y R2, entonces pulsa Triángulo, L1, Select, L2, R3, L3, Cuadrado, X, R3, Círculo. A partir de ese momento, cualquier *item* que halles será infinito. Para conseguir oro extra, con R1 y R2 apretados pulsa Triángulo, R3, L3, X, Cuadrado, R3, Select, L1 y Círculo y navega a otro mapa por el Galeón.



Espadas de Katerina

Para avanzar hasta la siguiente espada de la protagonista y conseguir una mayor potencia en nuestros ataques, con R1 y R2 apretados pulsa R3, Select, L2, L3, Cuadrado, X, L1, Círculo, L3 y Triángulo.

Música

Con R1 y R2 apretados pulsa L1, X, Triángulo, L2, Cuadrado, Círculo, L3, Select, R3 y L3 para escuchar temas de *SSX* al descender por el Glacial *Gulf*.

Items Infinitos y Oro

Con R1 y R2, pulsa R3, Círculo, Select, X, R3, Triángulo, L1, Cuadrado, L2 y L3 para oír las voces más agudas.

Surca los siete mares a bordo de un barco pirata en esta apasionante aventura de EA Games.

R. E. SURVIVOR 2



■ Informe Secreto
Si eres capaz de recolectar todos y cada uno de los archivos que se han distribuido a lo largo del juego, al final serás recompensado con un «Informe Secreto» sobre la misteriosa entidad de **Umbrella**.

Acción y disparos en el macabro y terrorífico universo de Resident Evil.

PLATINUM EXTREME G3



■ Más Dinero
Por último, si quieres aumentar tus ganancias en cada carrera duplicándolo tan solo debes realizar esta combinación de botones en la pantalla del menú principal: L1, L2, R2, R1, R2, L2 y L1.

■ Escudo Infinito
En el menú principal pulsa L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2. Un sonido confirmará que has introducido el truco correctamente.

■ Todos los Circuitos
En el menú principal presiona L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1 + L2 + R1 + R2.

■ Desafío Extremo
De nuevo en el menú principal, ejecuta la siguiente secuencia, L1, L2, L1, R1, L1, R2, L1 + R1, L2 + R2.

Jugador 1 Truco
Doble premio económico



por << R. Dreamer >>

DEUS EX.





Menú de Trucos

En ***Deus Ex*** es posible hacer aparecer un interesantísimo Menú Secreto. En el podrás activar una serie de opciones que te serán de gran ayuda para llevar a cabo todas las misiones sin sufrir ningún percance. *God Mode*, Energía y Salud a tope, Munición al máximo, todas las Habilidades y alguna que otra sorpresa más componen la variada oferta del *Cheat Menu*. Para acceder a él primero tienes que comenzar una partida. Una vez hecho esto pulsa Select para acceder al menú donde puedes ver tus objetivos, las notas e imágenes de cada misión. En dicha pantalla has de ejecutar la siguiente combinación de botones, L2, R2, L1, R1, Start, Start y Start. Si lo haces bien, aparecerá el *Cheat Menu*. A partir de este momento, nuestra aventura se convertirá en un tranquilo paseo.



RED CARD SOCCER

Acceso a Todo

Para desbloquear todos los estadios, los equipos y modalidades del juego introduce como nombre: BIGTANK.





De Otra Forma

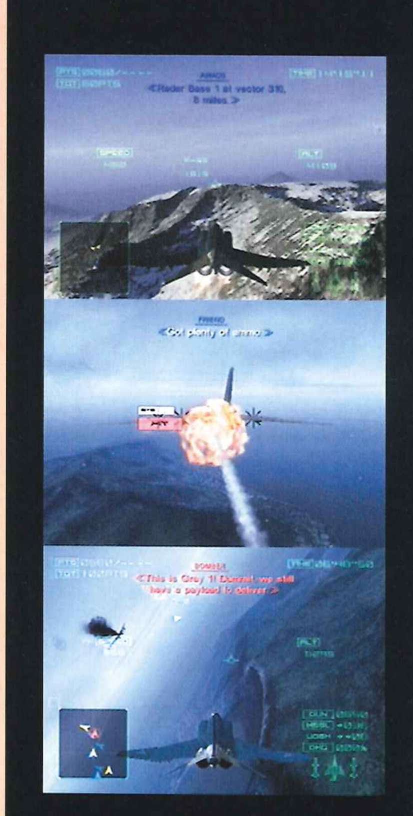
Por si acaso hay alguien que prefiera trabajar duro para desvelar cada uno de los estadios y escuadras, aquí está la forma de conseguirlos. Primero, has de asegurarte de estar jugando en el modo *Conquest*. Después, para obtener el estadio de *Victoria Falls* y el equipo *Apes*, tendrás que vencer a este último. Si eres capaz de derrotar a los *Dolphins*, además de convertirlo en un once seleccionable podrás jugar en el estadio *Nautilus*. Para poder disputar un encuentro en el estadio USAFB001, primero tendrás que derrotar al equipo de los *Martians*, al que también podrás elegir a partir de dicho momento. Si todavía te queda paciencia y consigues batir a los *Matadors*, obtendrás como recompensa dicho equipo y el estadio *Coliseum*. Todavía quedan dos más, SWAT para conseguir el estadio *Nova City* y los *Samurai* que te concederán el *Youhi Gardens*. Si terminas este modo llegarás a *Finals*.



ACE COMBAT T.D.A.

Opciones Extra

Cuando hayas sido capaz de completar las 18 misiones de ***Ace Combat Trueno De Acero***, no pierdas tiempo y guarda partida. Después, resetea la consola y vuelve a cargar dicha partida y habrás descubierto una serie de opciones que antes no se encontraban disponibles. Una te permitirá volver a jugar con nuevos aviones y armas, además de contar con el dinero ganado hasta el momento. Otra hace posible entrar en cualquiera de las misiones. Y hay una en la que se puede hacer lo mismo pero teniendo en cuenta el tiempo o la puntuación obtenida. También existe una opción para contemplar las impresionantes secuencias FMV y, por último, una en la que podrás disfrutar escuchando todas y cada una de las 36 canciones que componen la banda sonora.



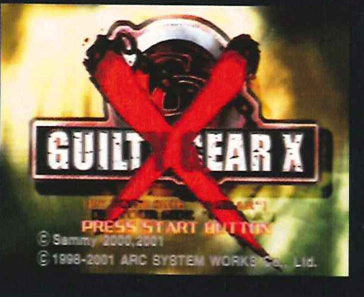


Otros Modos

Si terminas el juego bajo la dificultad más difícil se abrirá un nuevo modo de dificultad *Expert Mode*. Y si tienes la paciencia suficiente para realizar cada una de las misiones en *Expert*, se abrirá el *Ace Mode*.



GUILTY GEAR X



Luchadores Ocultos

Si pulsas Abajo, Derecha, Derecha, Aarriba y Start en la pantalla de presentación con las palabras «Press Start», en el menú de selección de personajes habrán aparecido dos nuevos luchadores. **Dizzy** y **Testament**. Para conseguirlos de una forma más digna, tendrás que acabar el juego en la modalidad *Arcade* o alcanzar un nivel 20 en el modo *Survival*. Entonces te darán la oportunidad de derrotar a **Testament**. Si alcanzas un nivel 30 en *Survival*, lucharás contra **Dizzy**.





Sabemos que los amantes de la saga **Final Fantasy** se volverían locos por conseguir alguno de estos premios. Sorteamos 5 packs compuestos por el juego **Final Fantasy X**, una camiseta más un póster firmado por sus creadores, y otros 15 packs formados por el juego y una camiseta. Para participar, contesta esta pregunta antes del 20 de junio.

¿Cómo se llaman los protagonistas del juego?

A) Tidus y Yuna **B**) Squall y Rinoa **C**) Benji y Oliver

SORTEO «FINAL FANTASY X»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de junio.

La rivalidad entre Virtua Fighter 4 y Tekken 4 y la controversia sobre la traducción y doblaje de Final Fantasy X inundan este mes nuestro buzón



VIRTUA FIGHTER 4 Y GT3

Hola, estimados creadores de la revista:

1.- En *VF4*, cuando creas un personaje, ¿juegas contra él para enseñarle simplemente o por el contrario se puede crear un personaje y luego jugar con él directamente?

2.- ¿Qué me podéis decir del juego de conducción de **Capcom** hecho con *Cell Shading*?

3.- ¿El volante oficial de *GT3* sigue siendo la mejor elección?

4.- ¿Cuándo saldrán teclado y ratón oficiales de PS2?

Juan Antonio Rodrigo, vía e-mail.

1.- Puedes crear un personaje para entrenarlo y hacerle luchar en cualquiera de los modos de juego y también puedes crear uno que controles tú directamente, para aumentar tu nivel de experiencia en el modo *Ranking*.

2.- Se llama *Auto Modellista* y, por ahora, solo se sabe que será una especie de *Gran Turismo* (con gráficos *Cell Shading*) y que se podrá jugar *On-line* (al menos en Japón).

3.- El volante creado por Logitech es de los más precisos y robustos.

4.- Hasta la aparición del adaptador de banda ancha, módem y disco duro, no creo que los lleguemos a ver.

INTERNET EN PC Y PS2 A LA VEZ

Hola, me llamo **Victor** y quería despejar unas dudas:

1.- Ordenadme de mejor a peor estos juegos: *FFX, GT3, MGS2*

2.- Tengo **Internet** en mi ordenador; a la vez que navego en el **PC**, ¿podré jugar *On-line* en la **PS2**?

3.- El gran dilema: ¿*Tekken 4* o *Virtua Fighter 4*?

4.- Ponedme 5 juegos de **PS2** que todo el mundo debería tener.

Victor, vía e-mail.

1.- Difícil pregunta. Los tres poseen una calidad insuperable. La decisión dependerá de cuál sea tu género preferido (Conducción, *RPG* o Aventura/Acción).

2.- Si tu conexión a Internet es de banda ancha (a través de una conexión *Ethernet*) y dispones de un *Hub* o un *Router* (para dividir el tráfico de datos entre el ordenador y tu PS2) sí, de lo contrario, si te conectas a Internet a través de la línea telefónica básica, será imposible compartir la conexión al mismo tiempo.

3.- La cuarta entrega de Tekken es la preferida de la redacción, pero por muy poco. En jugabilidad, estrategia, control y adicción, Virtua Fighter está por delante del título de Namco.

4.- GTA3, Pro Evolution Soccer, GT3, Devil May Cry y MGS2.

DEVIL MAY CRY 2 Y RPG'S

Hola, quería que me solucionárais una dudilla sobre los juegos de rol y alguna más:

1.- Mi próxima adquisición será un *RPG*; además de *Final Fantasy X*, entre *Shadow Hearts, Dark Cloud* y *Grandia II*, ¿cuál me recomendáis?

2.- Tengo entendido que *TimeSplitters 2* sólo saldrá para **Xbox** y **GameCube**, ¿es cierto?

3.- ¿Llegará *Suikoden III* a **España**?

4.- ¿Y *Wild Arms 3*?

5.- He acabado *Devil May Cry* y me ha parecido una maravilla, ¿tendrá continuación?

Jesús, vía e-mail.

1.- Junto a Final Fantasy X, el más importante *RPG* de los que mencionas es *Grandia II*. El estilo *RPG* clásico de *Shadow Hearts* le sigue muy de cerca, mientras que *Dark Cloud* queda como último.

2.- *Free Radical* piensa lanzar su título estrella para PS2, GameCube y Xbox. Lo último que se sabe de la versión para los 128 *bits* de Sony de *Time Splitters 2* es que hay un 50% de posibilidades de que incluya un modo de juego *On-line*.

3.- Teniendo en cuenta que las otras dos entregas han llegado, incluso traducidas, parece muy probable. Ten en



cuenta que su lanzamiento en Japón se ha visto ligeramente retrasado, aún faltan bastantes meses para verlo en España.

4.- Aunque la segunda parte no llegó a ver la luz en el mercado español, la importancia del género en PlayStation 2 a buen seguro obligará a Sony a lanzar *Wild Arms 3* (que ya apareció en Japón) en Europa.

5.- A juzgar por las puntuaciones obtenidas en todas las revistas del mundo y por la acogida que ha tenido el título entre todos los usuarios de PS2, parece lógico que Capcom lleve ya algunos meses trabajando en dicha secuela, aunque aún no hay nada confirmado.

EL REMAKE DE RESIDENT EVIL

¡Hola, que tal! me llamo **Achraf** y tengo unas dudas sobre el potencial de **PS2**.

1.- ¿Crees que la **PS2** podría tener un juego tan bueno gráficamente como *Resident Evil* de **GameCube** (el *remake*)?

2.- ¿Es verdad que *Metal Gear Solid 2* sólo exprime el 50% de la consola?

3.- ¿*Tekken 4* es mejor gráficamente que *Virtua Fighter 4*?

4.- ¿La versión de *Wreckless* para **PS2** será similar gráficamente a la original de **Xbox**?

5.- ¿Qué placa de recreativa es mejor: *System 246* o *Naomi2*?

Achraf Elimrani, vía e-mail.

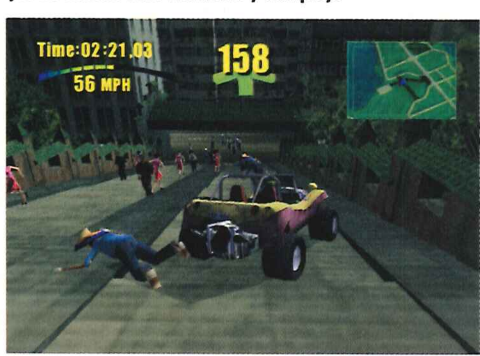
1.- Por supuesto, nos encontramos en una época en la que las mayores diferencias visuales no son marcadas por el *hardware*, sino por la calidad y el esfuerzo de los programadores de cada título (a excepción de juegos como DOA3 de Xbox).

2.- No se sabe a ciencia cierta el porcentaje exacto que explota el título de Konami a PS2 (aunque suponemos que está bastante por encima del 50%), lo que sí es seguro es que la potencia de los 128 *bits* de Sony seguirá sorprendiéndonos a lo largo de los años.

3.- Sí. El modelado 3D de sus personajes es mucho más detallado y complejo y posee un anti-alias que «maquilla» perfectamente el apartado gráfico en general (algo de lo que carece el título de Sega).

4.- Por las imágenes que hemos visto, su calidad gráfica está muy lejos del *Wreckless* de la versión para Xbox.

5.- Ten en cuenta que el *hardware System 246* es el mismo que el de PS2, por lo tanto, inferior al de Naomi 2 (*Virtua Fighter 4* es la prueba de ello).



DVD Y MACROVISION

Hola, gracias por darme la oportunidad de proponer mi duda, pues seguro que no solo yo la tengo:

1.- Cuando veo películas DVD en mi consola, últimamente le pasa algo raro, se ve bien y de repente se oscurecen los colores como si le diera al botón de color de la tele (se enrojecen los colores) y vuelve a ponerse bien, todo eso durante toda la película cada 3 a 5 segundos. Y sé que no es defecto de la película porque esa peli antes se veía bien. ¿Será que está sucio el lector de **PlayStation2**? ¿Existe un limpiador original de **Sony**?

Ricardo Castro, vía e-mail.

1.- Lo único que te ocurre es que, seguramente, tienes conectada la consola a través del vídeo VHS o de algún tipo de «ladrón» de vídeo. Al hacer esto, la protección anti-copia que llevan incorporadas las películas en DVD se activa



(Macrovision), provocando esos cambios en el contraste y, en algunos casos, pérdida de sincronismo (la imagen sube y baja continuamente). Lo único que puedes hacer para remediar este fallo es conectar la consola directamente al televisor.

LAS VOCES DE FINAL FANTASY X

Hola. Antes de hacer mis preguntas, me gustaría que supiérais que vuestra revista es la mejor; allá van mis dudas:

1.- ¿Por qué las voces de *FFX* estarán en inglés?

2.- ¿Será una ventaja jugar *On-line* en *FFXI* o desventaja? ¿Se tendrá que hacer obligatoriamente?

3.- ¿Cuál de estos tres juegos me aconsejaríais?: *Mundial FIFA 2002, Pro Evolution Soccer* o *I.S.S. 2*.

4.- ¿Sacarán la cuarta entrega de *GTA*?

5.- Sobre *Commandos 2*, he visto que sacarán también una versión para **Xbox**, ¿será mejor que para **PlayStation 2**?

Jesús Aguilar, vía e-mail.



1.- Para realizar el doblaje de la versión americana del juego se han necesitado 39 actores diferentes. El mercado español (o europeo, según se mire) del videojuego no creo que de suficientes beneficios como para permitirse el lujo de pagar a 39 actores en cada uno de los países importantes para el mercado lúdico (Italia, Francia, Alemania, etc).

2.- No será obligatorio jugar *On-line*, pero de este modo, el juego pierde toda su gracia (como *Phantasy Star On-line*).

3.- *Pro Evolution Soccer*, muy por encima de cualquier otro juego de fútbol creado. Lo mejor que puedes hacer es esperar a la siguiente entrega, aparecida en Japón este mismo mes.

4.- Sus creadores están concentrados convirtiendo el juego a Xbox y PC.

5.- Será prácticamente idéntica.



La carta del mes

Hola. Me dirijo a vosotros,en primer lugar, para felicitaros por el excelente trabajo que estáis haciendo con la revista y, en segundo lugar, para hacer llegar mi indignación sobre el tema de doblaje y traducción de juegos. En el número 16 de «vuestra/nuestra»" revista, hay un reportaje de los creadores de *Final Fantasy X*, que ante la pregunta de por qué no a su doblaje, su respuesta fue: Adaptar las expresiones «faciales» a un idioma más hubiera retrasado su lanzamiento en **Europa**. Vamos a ver, que se dejen de cuentos chinos o japoneses (nunca mejor dicho), y empiecen a tratar con seriedad al mercado europeo y en especial al usuario español. ¿Dónde se ha visto que en una película extranjera hagan cambiar a sus actores las expresiones para versionarla a nuestro idioma? Todo esto me lleva a varias preguntas: ¿por qué compañías con menos tirada comercial y presupuesto que **Square** o **Konami** (el caso de *Metal Gear Solid 2*) doblan sus juegos? ¿Será quizás que como van a venderlos de igual manera, les da lo mismo?. Bueno, en fin, si publicáis mi carta espero que todos pongamos nuestro granito de arena y se nos empiece a tomar en serio, por lo que a mi respecta, juegos como *Final Fantasy VI* y *Grandia 2* se van a quedar criando telarañas en las vitrinas (es una lástima).

P.D.: **Konami** (Señor **Hideo Kojima**) y **Square** (Señor **Shinji Hashimoto**) gracias por acordarse del viejo continente... ¡ja!

Anónimo, vía e-mail.



Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnel, 12 Madrid 28009**, escribiendo **S.O.S.** en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

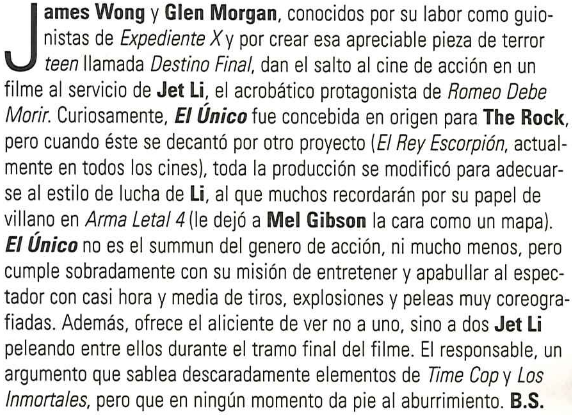
Jet Li se enfrenta a sí mismo

El Único

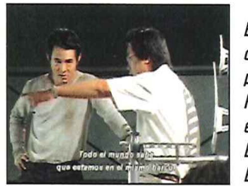
Los sueños de un mono loco

Monkey Bone

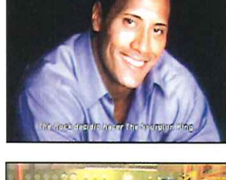




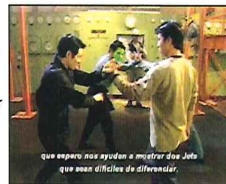
James Wong y **Glen Morgan**, conocidos por su labor como guionistas de *Expediente X* y por crear esa apreciable pieza de terror *teen* llamada *Destino Final*, dan el salto al cine de acción en un filme al servicio de **Jet Li**, el acrobático protagonista de *Romeo Debe Morir*. Curiosamente, ***El Único*** fue concebida en origen para **The Rock**, pero cuando éste se decantó por otro proyecto (*El Rey Escorpión*, actualmente en todos los cines), toda la producción se modificó para adecuarse al estilo de lucha de **Li**, al que muchos recordarán por su papel de villano en *Arma Letal 4* (le dejó a **Mel Gibson** la cara como un mapa). ***El Único*** no es el summun del genero de acción, ni mucho menos, pero cumple sobradamente con su misión de entretener y apabullar al espectador con casi hora y media de tiros, explosiones y peleas muy coreografiadas. Además, ofrece el aliciente de ver no a uno, sino a dos **Jet Li** peleando entre ellos durante el tramo final del filme. El responsable, un argumento que sablea descaradamente elementos de *Time Cop* y *Los Inmortales*, pero que en ningún momento da pie al aburrimiento. **B.S.**



El Único fue concebida para The Rock, pero éste prefirió El Rey Escorpión.



Uno de los documentales desvela cómo se crearon las peleas de Jet Li contra sí mismo...



...El truco estaba en acoplar digitalmente la cara de Li a la de un especialista.



Li soportó con humor las diferentes caracterizaciones para cada universo paralelo.



Los storyboards animados son bastante graciosos.



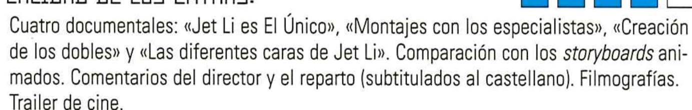
CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Cuatro documentales: «Jet Li es El Único», «Montajes con los especialistas», «Creación de los dobles» y «Las diferentes caras de Jet Li». Comparación con los *storyboards* animados. Comentarios del director y el reparto (subtitulados al castellano). Filmografías. Trailer de cine.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés, italiano (5.1).
Subtítulos: castellano, inglés e italiano.

TIPO DE DVD: DVD 9

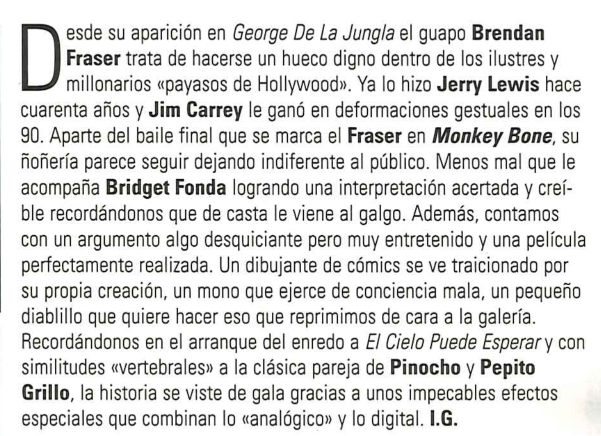
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 23.99 Euros



VALORACIÓN:
Es difícil encontrar algo original en ***El Único*** (la trama es un combinado de elementos de *Time Cop* y *Los Inmortales*), pero ni aburre como *Romeo Debe Morir* ni decepcionará a los amantes de las peleas inverosímiles. En ***El Único*** se quedarán con la boca abierta viendo a **Jet Li** combatiendo contra él mismo.

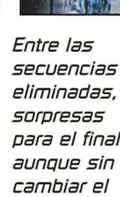




Desde su aparición en *George De La Jungla* el guapo **Brendan Fraser** trata de hacerse un hueco digno dentro de los ilustres y millonarios «payasos de Hollywood». Ya lo hizo **Jerry Lewis** hace cuarenta años y **Jim Carrey** le ganó en deformaciones gestuales en los 90. Aparte del baile final que se marca el **Fraser** en ***Monkey Bone***, su ñoñería parece seguir dejando indiferente al público. Menos mal que le acompaña **Bridget Fonda** logrando una interpretación acertada y creíble recordándonos que de casta le viene al galgo. Además, contamos con un argumento algo desquiciante pero muy entretenido y una película perfectamente realizada. Un dibujante de cómics se ve traicionado por su propia creación, un mono que ejerce de conciencia mala, un pequeño diablillo que quiere hacer eso que reprimimos de cara a la galería. Recordándonos en el arranque del enredo a *El Cielo Puede Esperar* y con similitudes «vertebrales» a la clásica pareja de **Pinocho** y **Pepito Grillo**, la historia se viste de gala gracias a unos impecables efectos especiales que combinan lo «analógico» y lo digital. **I.G.**







Entre las secuencias eliminadas, sorpresas para el final aunque sin cambiar el desenlace.





Los bocetos del mono protagonista hasta llegar al diseño final.



Una «inmensa cabeza» antes de salir a escena.



La utilización del «croma key» imprescindible para insertar las criaturas del «otro mundo».

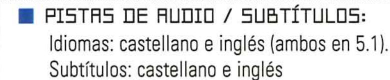
Entre los numerosos extras el DVD-ROM.



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Una edición a la que no le falta nada. **Fox** ha sabido rentabilizar una producción que pasó casi inadvertida en **España** para el público de la gran pantalla. Escenas inéditas, un imprescindible *Making Of*, *storyboards*, bocetos de las creaciones, trailers, anuncios, escenas inéditas y por si fuera poco un DVD-ROM para exprimirlo hasta en el **PC**.

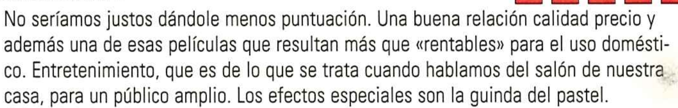
PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano e inglés (ambos en 5.1).
Subtítulos: castellano e inglés

TIPO DE DVD: DVD 9



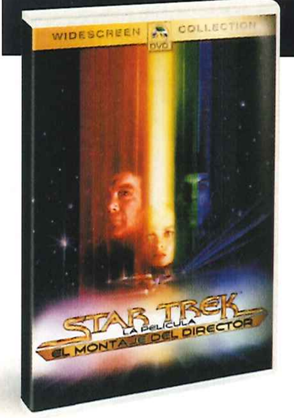
COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros



VALORACIÓN:
No seríamos justos dándole menos puntuación. Una buena relación calidad precio y además una de esas películas que resultan más que «rentables» para el uso doméstico. Entretenimiento, que es de lo que se trata cuando hablamos del salón de nuestra casa, para un público amplio. Los efectos especiales son la guinda del pastel.

Star Trek La Película: El Montaje Del Director



El versátil **Robert Wise**, capaz de saltar con igual maestría del musical (*West Side Story*, *Sonrisas Y Lágrimas*) al terror (*The Haunting*), se encargó de llevar a la gran pantalla, en 1979, el mito televisivo *Star Trek* bajo la escrutadora mirada de millones de *trekkies*. El resultado fue una película brillante a nivel técnico (los efectos especiales corrieron a cargo de los maestros **Douglas Trumbull** y **John Dykstra**) pero demasiado lenta y ceremoniosa a la hora de mostrar a la *Enterprise*. Se echa en falta el dinamismo y la acción de otras películas de ciencia-ficción. La música de **Jerry Goldsmith** es memorable. **B.S.**



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Comentarios de **Wise**, **Trumbull**, **Dykstra**, **Goldsmith** y **Stephen Collins** (subt. al castellano). Tres documentales: «Fase II El Enterprise perdido», «El nuevo y audaz Enterprise» y «Rediseñando el futuro». 5 escenas adicionales, cortes y tomas falsas de la versión cine. 11 escenas eliminadas de la versión TV. Trailers y *Spots*. *Storyboards*.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés, francés e italiano (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, croata, francés, griego, hebreo, italiano, portugués.

TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.**

PRECIO: 24.33 Euros

VALORACIÓN:
El impresionante trabajo desplegado por **Paramount** en estos dos DVD logra eclipsar las notables carencias de la película. Un tesoro para *trekkies* y estudiosos de la ciencia-ficción. Eso sí, no busques aquí acción trepidante porque no la encontrarás.





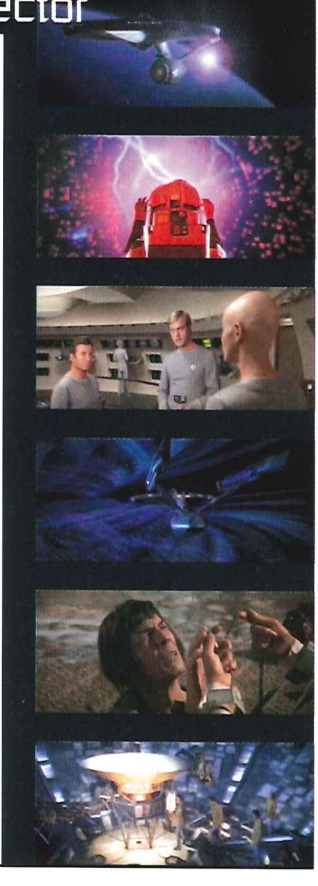
Esta edición especial incluye hasta tres documentales acerca del desarrollo de Star Trek La Película.



Los trekkies podrán deleitarse con una colección de storyboards...

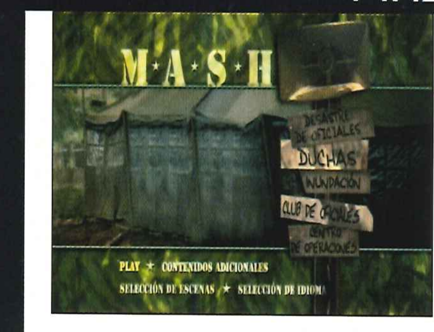


...y un ejército de escenas eliminadas de la versión cinematográfica y la de televisión.



MASH Edición Especial

Bajo el seudónimo de **Richard Hooker** un médico escribió una serie de anécdotas sobre su experiencia sanitaria durante la guerra de **Corea**. **Robert Altman** dirigió en 1970 la adaptación cinematográfica de esta «comedia» que no deja de dar un golpe de efecto a los destructivos fenómenos bélicos de finales del siglo XX. Como se documenta en los reportajes que incluye esta edición especial de dos discos, todo el mundo estaba pensando en la guerra de **Vietnam** que vapuleaba a la población *yanki* mientras rodaban la película. Sutiles referencias al conflicto de **Corea** en el que se sitúa la acción. Tras la película llegó la serie para TV. **I.G.**



Imágenes del rodaje que se llevó a cabo en California, aunque parezca mentira.

Robert Altman cuenta los secretos de un rodaje que tuvo lugar hace treinta años.



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Todos los elogios para una edición que recoge una producción de hace más de 30 años. A pesar de no ser un producto que naciera en la época digital, se ha aprovechado todo el material disponible: imágenes del rodaje, comentarios del director, documentales que explican de dónde surgió la idea y hacia dónde derivó, 22 nuevas secuencias...

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés estéreo, castellano mono.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9 y DVD 5

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

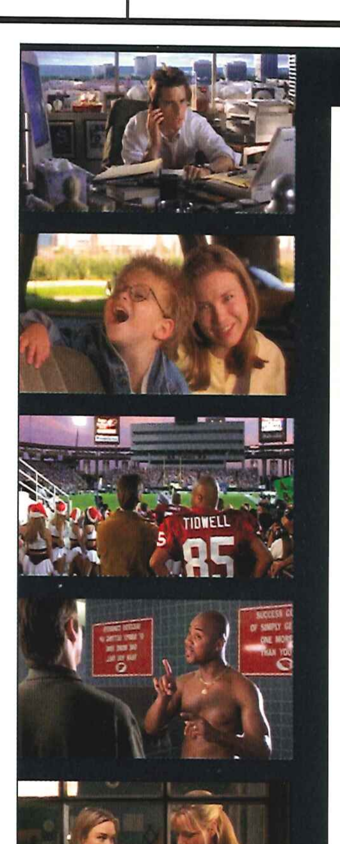
PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN:
Una edición con dos discos del primer éxito del hoy director de culto **Robert Altman** a un precio «estándar», por decirlo de algún modo. Sin duda, una ocasión única de ir puliendo nuestra colección fílmica particular, que no videoteca, ya que el formato digital nos sigue regalando los secretos mejor guardados de los grandes clásicos.

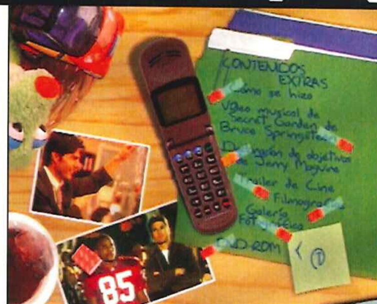




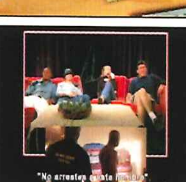


Jerry Maguire Edición Especial









El segundo DVD incluye comentarios en vídeo del director y el reparto, incluido Tom Cruise.

Podrás encontrar escenas eliminadas o extendidas de la versión cinematográfica original.





E incluso el primer anuncio de TV de Rod Tidwell, el jugador que interpreta Cuba Gooding Jr.



Cameron Crowe recupera su mayor éxito hasta la fecha con una edición especial que incluye comentarios en audio ¡y vídeo! Pese a desarrollarse en un mundillo (el del fútbol americano y los agentes deportivos) en apariencia desconocido fuera de **EE.UU.**, esta comedia funcionó estupendamente en todo el mundo gracias a los magníficos diálogos de **Crowe** (nominado al mejor guión original de 1997 por esta película) y el talento de **Cruise**, **Zellweger** y **Gooding Jr.**, ganador del Oscar al mejor secundario. Fue una pena que **Billy Wilder** no aceptase encarnar al mentor de **Cruise**, Ricky Fox. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Comentarios de audio y vídeo de **Crowne**, **Cruise**, **Renee Zellweger** y **Gooding Jr.** (subt. al castellano). Seis escenas eliminadas. Ensayos de las escenas. Anuncio de Rod Tidwell (**Gooding Jr.**). Dos documentales. Vídeo Musical de **Bruce Springsteen**. Declaración de objetivos de Jerry Maguire. Guión íntegro (sólo para DVD-ROM).

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano e inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Ent.**

PRECIO: 23.99 Euros

VALORACIÓN:
Según confesión del propio **Crowe**, con ***Jerry Maguire*** buscaba hacer una película al estilo de su adorado **Billy Wilder**. Sin llegar a tanto, el resultado es una comedia inteligente, original y llena de buenos sentimientos, que no sentimentaloide.



Colega ¿Dónde Está Mi Coche?



Comedia descerebrada protagonizada por **Sean William Scott** (*American Pie*) y **Ashton Kutcher**, protagonista de *That' 70s Show* (serie de TV de gran éxito en **EE.UU.** inédita aquí). Los dos despiertan de una cogorza mortal para ser testigos de un delirante desfile de *freaks*, marcianos, *strippers* y «colgaos». **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Comentarios de audio del **S.W. Scott**, **Kutcher** y el director (subt. al castellano). Detrás de las cámaras. 6 escenas extendidas. Trailers y vídeo musical.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, alemán (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés y alemán.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□



Sean William Scott siempre es un espectáculo, incluso en los comentarios de audio. Estos llegan a ser incluso más divertidos que la propia película, que aunque no es muy buena, ofrece unos cuantos «puntos» realmente graciosos. No busques aquí ni comedia de alto *standing* ni ironías inteligentes: sólo la risa ante las situaciones más chuscas.

Mi Primo Vinny



Comienza como un enredo «teen» y termina convirtiéndose en un producto curioso para propios y extraños. El argumento judicial se desarrolla gracias a un extravagante personaje que sorprende al no desembocar en una payasada al servicio de la personalidad del susodicho y pintoresco letrado. El protagonista es **Joe Pesci**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
No contamos ni con los currículos de sus actores entre los que figuran la estrella fugaz del «karateca kid» **Ralph Macchio** y la oscarizada **Marisa Tomei**.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés, castellano y alemán. Todos en 2.0 Surround.
Subtítulos: castellano, inglés y alemán para sordos.

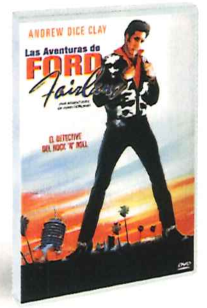
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
El valor de esta adaptación la aporta el argumento. Es una película que merece la pena pero no seríamos justos si obviaramos sus carencias digitales. A la falta de extras no se le unen grandes prestaciones visuales o una mejora sonora. También es cierto que estos incrementos hubiesen sido posibles, por ejemplo, si de una soporífera película de explosiones y tiros se tratase.

Las Aventuras De Ford Fairlane



Filme de culto y una de las pocas ocasiones en las que el doblaje mejora, y mucho, el original. **Pablo Carbonell** aportaba el 70% de la comicidad al personaje de **Ford Farlaine**, el detective «rockanrolero» con su castiza forma de hablar y sus incontables «morcillas», algunas dedicadas a su banda, *Los Toreros Muertos*. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Ofrece el trailer original de cine.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano e inglés (ambos en 2.0 Surround).
Subtítulos: castellano e inglés.

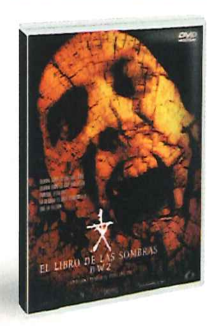
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Tan difícil es ver esta película en TV (y más aún en su formato panorámico original), que esta edición DVD llega como llovida del cielo para toda la legión de fanáticos del macarresco **Fairlane**. Lo que tampoco justifica la total ausencia de extras, salvo el trailer. Al menos siempre será mejor que en **Estados Unidos**, donde ni siquiera ha sido publicada en DVD.

BW 2 El libro De Las Sombras



Segunda parte de la controvertida, por su forma, *The Blair Witch Project*. Esta vez montaje convencional, banda sonora a la antigua usanza y cámara subjetiva la justa. También se hace uso de las tomas domésticamente simuladas, pero como decimos, es un recurso y no la espina dorsal de la película. La historia, mucho peor. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Coincidencia con su predecesora. Estupendo producto de mercadotecnia para enganchar al personal. Reportaje inquietante de leyendas rurales de **EE.UU.**

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano e inglés (ambos en 5.1).
Subtítulos: castellano e inglés.

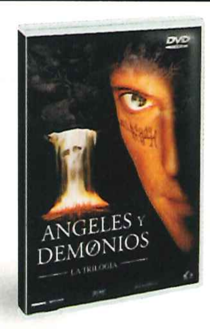
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar**

PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■□□□
Si están «picados» por la ambigüedad de la primera entrega de esta pesadilla adolescente, probablemente disfrutarán más con los *spots*, reportajes y trailers de los extras. Ciertamente la calidad creativa ha dado más de sí en esta secuela para los productos derivados que para el producto en sí. Sucedió también con el primer «proyecto» pero aquel hizo algo de ruido en cine.

Trilogía Ángeles y Demonios



Lauren edita la trilogía de la adaptación de unos personajes nacidos para el papel. La envidia de los ángeles ante las atenciones del Gran Jefe por los descuidados humanos, es un original punto de partida que sin duda puede dar mucho más de sí contando con avispados guionistas. **C. Walken** se pasea por todo el pack. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Se podía haber regalado algo especial para esta trilogía, pero nos quedamos sólo con las biofilmografías que ya vimos en las ediciones individuales. Decepción.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés y castellano. En 2.0 para la 1 y la 2. La 3 con 5.0 en inglés.
Subtítulos: castellano.

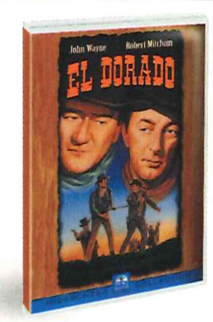
TIPO DE DVD: 3 DVD 5

COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar**

PRECIO: 51.06 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Después de ver lo que nos trae cada disco, el precio parece algo alto. Claro que una trilogía tan específica tiene su propio público y también es cierto que en estos casos a veces se abusa mucho más. El tema además está de moda con estrenos cinematográficos como *The Mothman*, con lo que dicho público definido puede aumentar. **Lauren** ha sabido elegir el momento.

El Dorado



Fue el propio **Howard Hawks** quien, siete años después, hizo un *remake* de *Rio Bravo*, uno de sus *westerns* más legendarios, para crear otra obra maestra del *Western*, con **John Wayne** repitiendo de protagonista y **Robert Mitchum** heredando el papel de *sheriff* borracho que tiempo atrás bordó **Dean Martin**. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Trailer de cine.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés, (todos mono).
Subtítulos: castellano , inglés para sordos, francés, alemán, griego, hebreo, italiano, portugués...

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.**

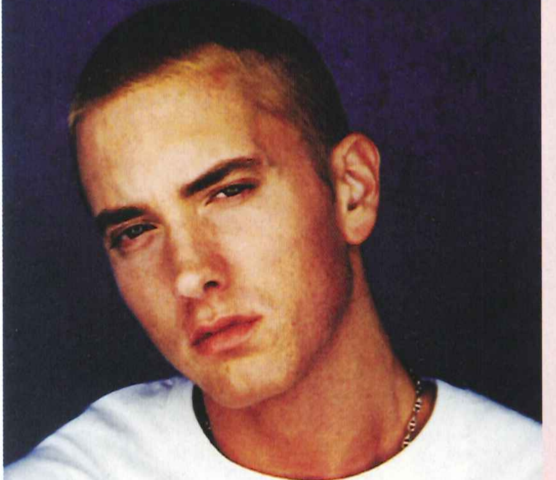
PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Poco a poco todos los grandes nombres del *Western* van aterrizando en el mercado DVD. Aunque la crítica está dividida al decidir cuál es mejor, si el original (*Rio Bravo*) o el *remake* (*El Dorado)*, las dos son obras maestras que harán las delicias de los seguidores de **John Wayne** y los aficionados al cine del Oeste de calidad.

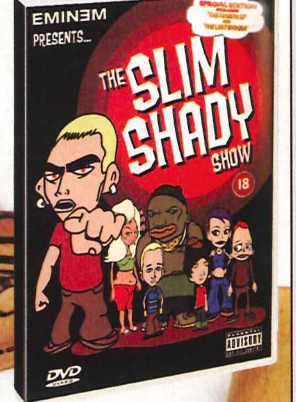

Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
un mando a distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2
o una Bolsa Oficial de PlayStation 2
SONY
DVD/PLAYSTATION
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❏ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
❏ Por un año (12 números) con el Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
❏ Por un año (12 números) con la Bolsa Oficial de PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❏ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❏ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❏ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❏ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular: ....
Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

DVD MÚSICA

Eminem: The Slim Shady Show



El tipo con la lengua más viperina del Universo prepara un nuevo álbum. Y como aperitivo se edita en DVD una especialísima serie de animación que deja a Beavis & Butthead a la altura de Heidi.



No se trata de un DVD musical al uso sino, como fiel reflejo de la excéntrica personalidad de su protagonista, es más un ácido ejercicio de divertimento, una especie de provocación gratuita pero efectiva que adorarán sus fans más acérrimos. Su nuevo trabajo, ***The Eminem Show***, no se publica hasta el 3 de junio, pero el revuelo ha comenzado ya con este atípico adelanto. De nuevo queda claro que lo de este hombre no es hacer amigos. Sexo, violencia, toneladas de sorna y críticas nada sutiles a los medios de comunicación, la comunidad gay, su madre, y el mundo en general, que han vuelto a poner de uñas a las gentes de orden de su país. Nueve divertidísimos episodios, a cada cual más borrico, en los que el rapero rubio platino se despacha a gusto. **Christina Aguilera**, **George Michael**, **Marilyn Manson**, el ex-presidente **Clinton**... Ni los «pobres» muñequitos de **South Park** se libran de la quema. Y el 20 de mayo se presenta el nuevo vídeo con la estrella disfrazada de... ¡**Bin Laden**! Menuda se va a liar...

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

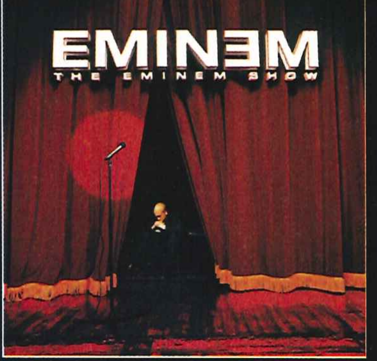
Un episodio extra, ficha personal de los protagonistas y entrevista con los creadores de la serie y el propio **Eminem**. No está mal. Aviso, no hay nada doblado.

- PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

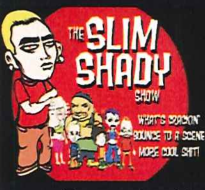
Idiomas: inglés.
Subtítulos: no.

- TIPO DE DVD: DVD-9
- COMPAÑÍA: **Universal**
- VALORACIÓN: 

Protagonizado por los dos *alter-egos* de nuestro héroe (Slim Shady y Marshall Matters), su violento compinche Big D (trasunto de su eterno productor, **Dr. Dre**) y su impresentable pandilla, estos *cartoons* son de lo más corrosivo que se ha visto en años. Quien piense que los dibujos son cosa de críos, debería ver esto.

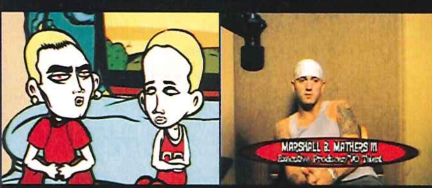


Ésta es la carátula del inminente CD de Eminem. Se lanzará además una serie especial con DVD de regalo.




Causando el terror en South Park.


¿Os suenan estas caras?



Slim y Marshal, las dos caras del héroe.

Gloria Estefan: Live in Atlantis



Considerada por muchos la gran precursora de ese estilo conocido como *Latin Pop*, que con tan buenos resultados comerciales explotan en la actualidad estrellas de nuevo cuño como **Chayanne**, **Jennifer López** o **Christina Aguilera**, la cantante norteamericana de origen cubano **Gloria Estefan** pone en escena un montaje colorista y bullanguero a mayor gloria de sus festivas creaciones. Como es lógico, no falta prácticamente ninguno de sus números uno: *Turn The Beat Around, Conga, No me dejes de querer, Oye*... Una cuidadísima selección musical que complacerá tanto a los seguidores del lado más latino de la artista como a aquellos que prefieren su vertiente más *Dance*. Ideal para los fanáticos de la cubana afincada en **Miami**.

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Lo imprescindible: biografía, discografía completa y galería de fotos.

- PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

Idiomas: español e inglés. Dolby Digital 5.1/Estéreo.
Subtítulos: no.

- TIPO DE DVD: DVD-9
- COMPAÑÍA: **Sony Music**
- VALORACIÓN:

La «Reina de Miami» en todo su esplendor. Desde el lujoso **Hotel Atlantis**, en las paradisíacas **Bahamas**, rodeada de amigos (**Celia Cruz**, **José Feliciano**, **Marc Anthony**) y una potente banda de apoyo, la **Estefan** interpreta en directo los mayores éxitos de su dilatada carrera, desde los días discotequeros de la **Miami Sound Machine** hasta la actualidad.




Ritmos latinos llenos de frescura.

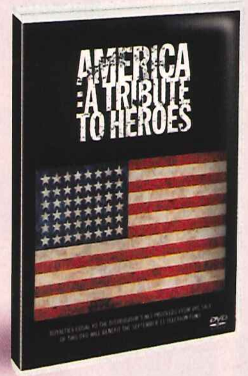

Las canciones no están subtituladas




Galeria de fotos, biografía y discografía.

DVD MÚSICA

Varios: America. A tribute to Heroes



Aparte del interés histórico de este magno evento, celebrado pocas horas después del desastre, es de justicia reseñar también sus numerosos momentos de interés artístico y fuerte carga emocional. Así, **Bruce Springsteen** y su doliente interpretación de *My City Of Ruins*, la conmovedora versión de *New York State Of Mind* en la voz de **Billy Joel**... y **Mariah Carey**, **U2**, **Stevie Wonder**, **Enrique Iglesias**, **Celine Dion** y muchos más (hasta veinte), con las impagables presentaciones de mitos como **Clint Eastwood**, **Robert De Niro**, **Tom Hanks**... Música y palabras para ahuyentar a los demonios de la guerra.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

No puede hablarse propiamente de «extras» en este caso. No obstante, el documento ofrece varios montajes adicionales en recuerdo a las víctimas.

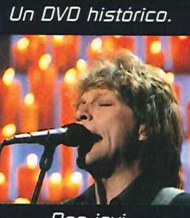
■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Estéreo PCM.
Subtítulos: Sí. Francés, alemán, italiano, inglés, español.

■ TIPO DE DVD: DVD-9

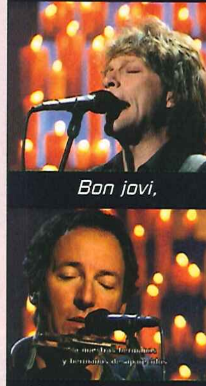
■ COMPAÑÍA: **Warner Music**

■ VALORACIÓN: 

Impresionante testimonio del concierto-tributo a la víctimas del atentado de las Torres Gemelas, en el que se dieron cita muchos de los más relevantes músicos, tanto de la escena norteamericana como de la internacional, y la flor y la nata del *Hollywood Star System*. Las canciones están subtituladas en inglés, lo que debería ser una obligación en todo DVD musical.



Un DVD histórico.



Bon jovi,

Bruce Springsteen,



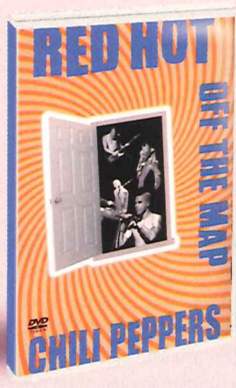
Actores y músicos juntos en el homenaje.

Enrique Iglesias fue la aportación española.



y por supuesto, U2.

Red Hot Chili Peppers: Off the Map



Atracón de *Punk-Funk* de alta intensidad en compañía de uno de los grupos más enloquecidos, irreverentes y heterodoxos surgidos en la década de los 90 (finales de los 80, para ser precisos). Y aún en excepcional estado de forma, a juzgar por la energía arrolladora que desplieguen en su espectacular show. Demoledores lecturas de clásicas «picantes», donde no faltan *hits* como *Give It Away*, *Suck My Kiss*, *Californication* o *Under The Bridge*, a las que se suman sus incendiarias versiones de himnos como *Fire* (**Jimi Hendrix**), *Subterranean Homesick Blues* (**Bob Dylan**), *Search & Destroy* (**Iggy & The Stooges**)...En una palabra: brutal

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Cinco (excelentes) canciones de propina, imágenes del *backstage* y del grupo en viaje, entrevista...Todo bien, aunque algún *vídeo-clip* hubiera sido de agradecer.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Dolby Estéreo/Dolby S.I. Sorround/DTS 5.1
Subtítulos: Sí. Inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Warner Music**

■ VALORACIÓN:  

Los «Guindillas Picantes» dejan, una vez más, testimonio de su arrollador poderío en directo a lo largo de esta frenética actuación. **Kiedis**, **Flea**, **Frusciante** y compañía se lo ponen difícil a su nutrida legión de imitadores más o menos aventajados. No hay quien pueda con ellos. Todas las canciones están subtituladas en inglés para seguir la letra. Muy de agradecer.



Presentación sencilla.

Un directo fuerte.

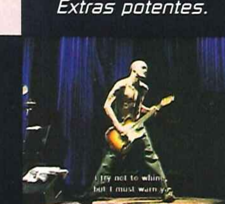


Extras potentes.



No van mal acompañados en los viajes...

Música cañera y de calidad.



Y además ¡subtitulado!

CD'S

Natalia

■ TÍTULO: **No soy un ángel**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Los alumnos de «la academia» empiezan a atacar, ahora también en solitario, los puestos de privilegio de las listas de ventas. Y la pizpireta **Natalia** ha sido la primera en romper el fuego con este ***No soy un Ángel***, una colección de melodías dicharacheras y bailables que, sin un ápice de duda, arrasarán este veranito.

Brandy

■ TÍTULO: **Full Moon**

■ COMPAÑÍA: **Atlantic**



Chispeante nuevo trabajo de la súper-sexy-girl **Brandy**, que regresa a la palestra tras tres años de inactividad, asistida a la mesa de mezclas por los sensacionales productores **Keith Crouch** y **Rodney Jenkins**. Escucha *It's Not Worth It* o *Like This* y sabrás hacia dónde se encamina el *Soul* del Siglo XXI.

Varios

■ TÍTULO: **Brit Awards 2002/ Album of...**

■ COMPAÑÍA: **Columbia**

Como cada temporada, aparece este ***Álbum Of The Year***, que recopila a muchos de los artistas nominados a los prestigiosos **Brit Awards**. La presente edición incluye diecinueve nombres de la aristocracia del *Pop* «made in UK»: **Dido**, **Gorillaz**, **Radiohead**, **Robbie Williams**... El mejor sonido británico de hoy en día.

Varios

■ TÍTULO: **B.S.O. Blade II**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

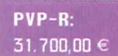


Artistas punteros de la electrónica se alían con un puñado de los más notables talentos de la escena *Hip Hop*. Destacan las colaboraciones de **Fatboy Slim** con la joven **Eve**, **Massive Attack** con el veterano **Mos Def** o **Roni Size** con los «fumetas» de **Cypress Hill**. Para amantes de los riesgos sonoros.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

Ficha Técnica

- **MOTOR** 2.494 CC.
- **POTENCIA** 192 CV. (6.000 RPM)
- **ACELERACIÓN 0/100** 7,1 SEG.
- **VELOCIDAD MÁXIMA** 235 KM/H.
- **PESO** 1.405 KG.
- **CONSUMO**
  URBANO 12,3 L/100
  EXTRAURBANO 7,0 L/100
  MEDIO 8,9 L/100
- **DIMENSIONES**
  LARGO: 4.260 MM.
  ALTO: 1.410 MM.
  ANCHO: 1.750 MM.
  MALETERO: 310 L.



PVP-R:
31.700,00 €



El maletero no es muy grande, pero cumple con creces.





En el Compact la zaga no es tan atractiva como la parte frontal.



B M W

Compact 325 ti

Discreto, elegante, deportivo y con la calidad general de todo BMW

www.bmw.es

- MOTOR/ PRESTACIONES: (escala 1–10)
- EQUIPAMIENTO: (escala 1–10)
- DISEÑO: (escala 1–10)

325 ti

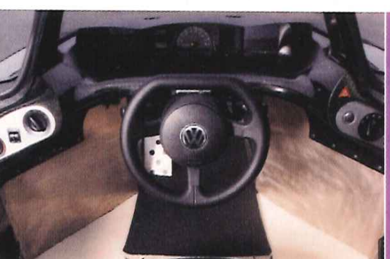
La variante más joven de la **Serie 3** se ofrece en 4 diferentes motorizaciones, 3 de gasolina (**316ti**, **318ti** y **325ti**) más una turbodiésel (**320td**). Para hacer la prueba de la gama **Compact**, **BMW** nos facilitó la versión más deportiva de todas, que además es la más cara y, por supuesto, la más equipada. Cuando la marca bávara presentó el **Compact**, el objetivo era poner a la venta un coche dirigido a los jóvenes, que abriera su mercado y que capte a los potenciales compradores de un vehículo tipo **Golf**, el súperventas y la indiscutible referencia del segmento. Y a fé que lo han conseguido en las versiones más modestas (que no son ni mucho menos parcas en prestaciones), porque el precio se ha aproximado espectacularmente (en la campaña de lanzamiento, el **Compact 320td** estaba por debajo del **Golf TDi** de 150 caballos) ofreciendo por similar potencia ese plus de calidad y de acabados característico de los **BMW**. Esta versión que analizamos es, por precio, la más alejada del planteamiento inicial, pero que añade un toque de exclusividad y de deportividad que agradecerán los que quieran invertir en un automóvil elegante, con prestaciones sobresalientes, extraordinariamente agradable de conducir y no exento de utilidad. Del exterior nos quedamos con su frontal, con un grupo óptico renovado y que probablemente es el más atractivo de todos los **BMW** del mercado. Por contra, la zaga no está tan bien resuelta, y aunque los faros transparentes responden a las últimas tendencias, no siguen la línea habitual de la marca, pareciendo que pertenecen a otro fabricante. Ya dentro del coche, aunque el salpicadero es totalmente continuista, el interior está tan bien resuelto y está todo tan accesible que es absurdo buscar algún defecto porque no lo encontraríamos. Un acabado perfecto y la mejor posición de conducción del mercado son sus puntos fuertes. Respecto al motor, lo mejor del 6 cilindros en línea de **BMW** es, además de su progresiva entrega de potencia, el orquestal sonido que emite cuando lo subimos de vueltas. Un rugido que invita a apurar las marchas y que traslada a las ruedas unas aceleraciones soberbias que nos sacarán de cualquier apuro. Las ayudas electrónicas a la conducción y su excepcional bastidor ponen la guinda a un coche extraordinario, pero que tiene en la versión turbodiésel de 150 caballos a su verdadera competencia y no sólo por precio, sino también por prestaciones (el **320td** no acelera igual, pero recupera incluso más rápido que este brillante **325ti**).





[+] ACABADO, PRESTACIONES, BASTIDOR
[-] PRECIO, DUREZA ASIENTOS TRASEROS





230 kilómetros con un increíble gasto de 0,89 litros

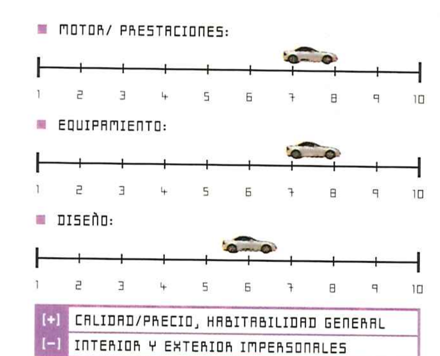
El prototipo de **Volkswagen** llamado **«Coche de 1 litro»** recorrió la distancia que separa **Wolfsburg** y **Hamburgo** con un consumo récord de 0,89 litros. Su velocidad media fue de 75 km/h y sólo necesitó 2,1 litros en el trayecto. Construido con material reforzado de fibra de carbono *Composite*, tiene una anchura de 1,25 m y una altura de algo más de 1 m. La estructura exterior de pástico oculta una interior construida con magnesio, aún más ligera que el aluminio. El peso total es de 290 kilos.

SKODA

Fabia 2.0i Elegance

Una elección lógica y acertada

El **Golf** es mucho más bonito, sin duda, y su terminación transmite bastante más calidad. ¿Pero está justificado pagar un millón de pesetas más por ello? Para los que no lo crean tienen a su disposición el **Fabia 2.0i**, que comparte motor con el **Golf 2.0** y con el **New Beetle 2.0i** y que, gracias a su menor peso, incluso les supera en prestaciones (acelera de 0 a 100 km/h en un segundo menos). El interior es más tosco y sobrio, los plásticos no tienen el mismo tacto y estéticamente no es un coche, digamos, bonito (nos gusta mucho más la versión **Combi**). Pero acelera y mucho, tiene un comportamiento intachable (quizá es un pelín ruidoso en alta como sus primos de **Volkswagen**), es cómodo delante y detrás y, por si fuera poco, su equipamiento de serie es más que completo. Para los que compran con la cabeza.



FICHA TÉCNICA

- **MOTOR**
  1.984 CC.
- **POTENCIA**
  115 CV. (5.400 RPM)
- **ACELERACIÓN 0/100**
  9,9 SEG.
- **VELOCIDAD MÁXIMA**
  195 KM/H.
- **PESO**
  1.119 KG.
- **CONSUMO**
  URBANO
  11,1 L/100
  EXTRAURBANO
  5,9 L/100
  MEDIO
  7,8 L/100
- **DIMENSIONES**
  LARGO: 3.960 MM.
  ALTO: 1.450 MM.
  ANCHO: 1.650 MM.
  MALETERO: 260 L.

PVP-R:
15.520,00 €









El verdadero atractivo del Fabia 2.0i está bajo el capó, con un motor veterano pero muy brillante.

El maletero es muy aprovechable.





Para que puedas jugar el Mundial de Fútbol en tu casa incluso antes de que comience, **EA SPORTS** y **PS2RO** te dan la oportunidad de conseguir uno de los 20 packs compuestos por el juego **Mundial FIFA 2002** más una extraordinaria camiseta oficial. Sólo tienes que contestar esta pregunta antes del 20 de junio.

¿En qué país jugará España la primera fase del mundial 2002?

A) Japón **B**) Ruanda Burundi **C**) Corea

SORTEO «MUNDIAL FIFA 2002»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2RO2, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2RO2 B.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LÍMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de junio.

CATÁLOGO
TODOS LOS JUEGOS DE PS2



- NOMBRE DEL JUEGO: 007: Agente En Fuego Cruzado
- COMPAÑÍA: EA GAMES
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: 18 Wheeler
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: 4x4 Evolution
- COMPAÑÍA: Take 2
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Ace Combat Trueno de Acero
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 13



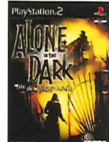
- NOMBRE DEL JUEGO: Age of Empires II
- COMPAÑÍA: Microsoft/Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Airblade
- COMPAÑÍA: Criterion Games
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: All Star Baseball 2002
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Alone in the Dark: The New...
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Aqua Aqua
- COMPAÑÍA: S.C.I.
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Armored Core 2
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 7

- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Air Attack Blade's...
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 5

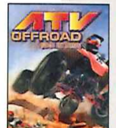


- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Green Rogue
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.1
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Army Men Sarge's Heroes 2
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Artic Thunder
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 5.0
- NÚMERO: 13

- NOMBRE DEL JUEGO: Atlantis III
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 6.6
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: ATV OffRoad Quads Extremos
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Baldur's Gate: Dark Alliance
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 12



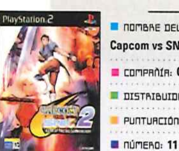
- NOMBRE DEL JUEGO: Blood Omen 2
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Bloody Roar 3
- COMPAÑÍA: Hudson Soft
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 6

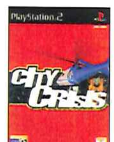


- NOMBRE DEL JUEGO: Burnout
- COMPAÑÍA: Criterion
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Capcom vs SNK 2
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: CART Fury
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: City Crisis
- COMPAÑÍA: Take 2
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: Crash Bandicoot: LVDC
- COMPAÑÍA: Vivendi Universal
- DISTRIBUIDOR: Vivendi Univ.
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Crazy Taxi
- COMPAÑÍA: Sega/Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Dave Mirra BMX 2
- COMPAÑÍA: Z-Axis
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Dark Cloud
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Dark Summit
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: Dead or Alive 2
- COMPAÑÍA: Tecmo
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1




- NOMBRE DEL JUEGO: Devil May Cry
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.6
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Disney's Dinosaur
- COMPAÑÍA: Ubi Soft
- DISTRIBUIDOR: Ubi Soft
- PUNTUACIÓN: 6.9
- NÚMERO: 1



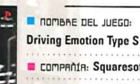
- NOMBRE DEL JUEGO: Dragon Rage
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.0
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: Dragon's Lair
- COMPAÑÍA: Digital Leisure
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Drakan: The Ancients' Gates
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: Driving Emotion Type S
- COMPAÑÍA: Squaresoft
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Dropship: UPF
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Dune
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 6.4
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Dynasty Warriors 2
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Dynasty Warriors 3
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Ecco The Dolphin
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 7.4
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: El Libro de la Selva
- COMPAÑÍA: Disney Interactive
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: El Zorro
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 6.3
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: Esto Es Fútbol 2002
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: ESPN Winter Sports
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: ESPN Xgames Snowboarding...
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: ESPN Xgames Skateboarding
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Eternal Ring
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Evergrace
- COMPAÑÍA: From Software
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Extermination
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Championship Season 2000
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: F1 Racing Championship
- COMPAÑÍA: Video System
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Fantavision
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1

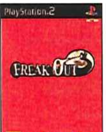



- NOMBRE DEL JUEGO: FIFA 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

- NOMBRE DEL JUEGO: Formula One 2001
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Freak Out
- COMPAÑÍA: Swing!
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 8



- NOMBRE DEL JUEGO: Fur Fighters: Viggo's Revenge
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 7



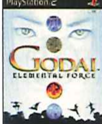
- NOMBRE DEL JUEGO: Gauntlet Dark Legacy
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Giants: Citizen Kabuto
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: Gift
- COMPAÑÍA: Cryo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Godai Elemental Force
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.0
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Gradius III & IV
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: -



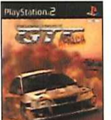
- NOMBRE DEL JUEGO: Gran Turismo 3 A-spec
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.7
- NÚMERO: 7



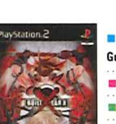
- NOMBRE DEL JUEGO: Grand Theft Auto III
- COMPAÑÍA: Rockstar
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: G-Surfers
- COMPAÑÍA: Midas Games
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.2
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: GTC Africa
- COMPAÑÍA: Rage
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: Guilty Gear X
- COMPAÑÍA: Sammy
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: Gungriffon Blaze
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Half-Life
- COMPAÑÍA: Sierra
- DISTRIBUIDOR: Vivendi Univ.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Headhunter
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Herdy Gerdy
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Heroes of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.6
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Hidden Invasion
- COMPAÑÍA: Swing
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.1
- NÚMERO: 13

- NOMBRE DEL JUEGO: ICO
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 14

- NOMBRE DEL JUEGO: International League Soccer
- COMPAÑÍA: Taito
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: International SuperStar Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Jak&Daxter
- COMPAÑÍA: Naughty Dog
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.6
- NÚMERO: 11

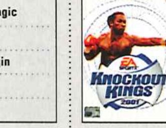
- NOMBRE DEL JUEGO: Jet Ski Riders
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 13

- NOMBRE DEL JUEGO: Kengo Master of Bushido
- COMPAÑÍA: Crave
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen 2
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 13

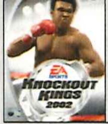
- NOMBRE DEL JUEGO: Klonoa 2: Lunatea's Veil
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11







- NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 14





- NOMBRE DEL JUEGO: Kuri Kuri Mix
- COMPAÑÍA: Empire
- DISTRIBUIDOR: Planeta
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: La Fuga de Monkey Island
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Le Mans 24 Horas
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Lotus Challenge
- COMPAÑÍA: Virgin
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10





- NOMBRE DEL JUEGO: Mad Maestro
- COMPAÑÍA: Fresh Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 16





- NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Maximo
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: Max Payne
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 3





- NOMBRE DEL JUEGO: MDK 2 Armageddon
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Midnight Club
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Metal Gear Solid 2
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Monstruos S.A.
- COMPAÑÍA: Disney Int.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 6.4
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 3

- NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP 2
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Mr. Moskeeto
- COMPAÑÍA: Fresh Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: MTV Music Generator
- COMPAÑÍA: Codemasters
- DISTRIBUIDOR: Codemasters
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: MX 2002
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: MX Rider
- COMPAÑÍA: Atari
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Hoopz
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 3

- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11

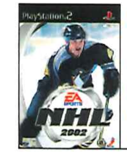
- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Street
- COMPAÑÍA: E.A. Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: New York Race
- COMPAÑÍA: Wanadoo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 6.8
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: NFL Quarterback C. 2002
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: NHL Hitz 2002
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10



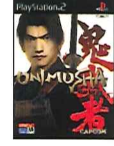
- NOMBRE DEL JUEGO: No One Lives Forever
- COMPAÑÍA: Fox Interactive
- DISTRIBUIDOR: Vivendi
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Off-Road Wide Open
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Oni
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Onimusha Warlords
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Operation Winback
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Orphen: Scion of Sorcery
- COMPAÑÍA: ESP
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Parappa The Rapper 2
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 14

- NOMBRE DEL JUEGO: Paris-Dakar Rally
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: Pato Donald Cuac Attack
- COMPAÑÍA: UBI Soft
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Peter Pan: La Leyenda de...
- COMPAÑÍA: Disney Int.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Pierre Nodoyuno y Patán
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 6



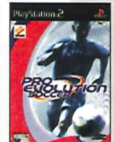
- NOMBRE DEL JUEGO: Pirates: The Legend...
- COMPAÑÍA: EA Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic A.
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: Polaroid Pete
- COMPAÑÍA: JVC-Irem
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: Portal Runner
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Pro Evolution Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Project Eden
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 6.4
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Quake III Revolution
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 4

- NOMBRE DEL JUEGO: Rayman Revolution
- COMPAÑÍA: UBI Soft
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: RC Revenge Pro
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Red Faction
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



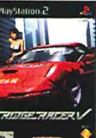
- NOMBRE DEL JUEGO: Resident Evil Code: Veronica X
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: Resident Evil Survivor 2
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 6.5
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: Rez
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Ridge Racer V
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Ring of Red
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Rugby
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Elect. Arts
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Rumble Racing
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Salt Lake 2002
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 14

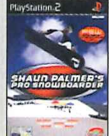
- NOMBRE DEL JUEGO: Shadow Hearts
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: Shadow of Memories
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Shadowman: 2econd Coming
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.0
- NÚMERO: 16



- NOMBRE DEL JUEGO: Shaun Palmer's Pro Snowb.
- COMPAÑÍA: Activision
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Hill 2
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope 2
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 11



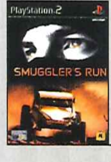
- NOMBRE DEL JUEGO: Silpheed
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3



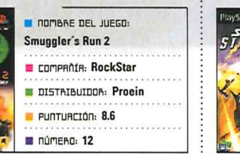
- NOMBRE DEL JUEGO: Sky Odyssey
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Sled Storm
- COMPAÑÍA: EA Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 15



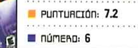
- NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run 2
- COMPAÑÍA: RockStar
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Soul Reaver 2
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: Space Ace
- COMPAÑÍA: Digital Leisure
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.2
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Space Channel 5
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 14



- NOMBRE DEL JUEGO: Space Race
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Splashdown
- COMPAÑÍA: Atari
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Spy Hunter
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 9

- NOMBRE DEL JUEGO: SSX: Snowboard SuperCross
- COMPAÑÍA: E.A Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: SSX Tricky
- COMPAÑÍA: EA Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Jedi Starfighter
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 15



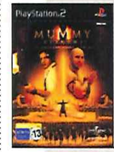
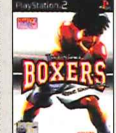
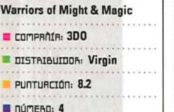
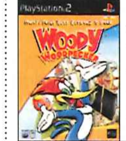
- NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Racer Revenge
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 15



- NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Starfighter
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electr. Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 3

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Portada	Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
	State of Emergency	Rockstar	Proein	8.5	15
	Street Fighter EX 3	Capcom	Electr. Arts	8.5	3
	Summoner	Volition	Proein	7.7	1
	Super Bombad Racing	Lucas Arts	Electr. Arts	7.2	6
	Super Bust A Move	Taito	Acclaim	8.2	1
	Surfing H3O	Rockstar Games	Proein	7.8	1
	Tekken Tag Tournament	Namco	Sony C.E.	9.3	1
	The Bouncer	Squaresoft	Sony C.E.	9.2	5
	The Flintstones Viva Rock Vegas	Toka	Virgin	8.2	5
	The Mummy Returns	Universal	Vivendi	7.2	12
	The Simpsons Road Rage	Fox Interactive	Electr. Arts	9.0	12
	Theme Park World	Bullfrog	Electr. Arts	7.7	1
	Thunderhawk: Operation Phoenix	Core	Proein	8.4	10
	Tiger Woods PGA Tour 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.0	4
	Tiger Woods PGA Tour 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	8.3	15
	Time Splitters	Free Radical Design	Proein	7.0	-
	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Proein	9.5	12
	Top Gear Dare Devil	Kemco	Proein	8.0	1
	Top Gun Combat Zones	Titus	Virgin	7.0	11
	Track & Field (ESPN International)	Konami	Konami	9.1	1
	Twisted Metal: Black	Sony C.E.	Sony C.E.	8.2	9
	Unreal Tournament	Infogrames	Infogrames	8.7	6
	Vampire Night	Namco	Sony C.E.	7.9	16
	Victorious Boxers	Empire	Planeta	9.0	10
	Virtua Fighter 4	Sega	Sony C.E.	9.5	16
 	Warriors of Might & Magic	3DO	Virgin	8.2	4
	WDL ThunderTanks	3DO	Virgin	2.3	6
	WDL WarJetz	3DO	Virgin	4.0	7
	WipeOut Fusion	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	13
	Woody Woodpecker	Eidos	Cryo	7.8	13
	World Rally Championship	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	11
	W.W.F. Smackdown!	THQ	Proein	8.3	14
	Xtreme GIII	Acclaim	Acclaim	8.4	8
	X-Squad	E.A. Games	Electr. Arts	7.8	2
	Zone of the Enders	Konami	Konami	9.0	4

En el próximo número...

10 Demos Jugables de:

- **Medal Of Honor: Frontline**
- Frequency
- Peter Pan
- Red Card Soccer
- Smash Court Tennis 2
- Star Wars: Jedi Starfighter
- Super Trucks
- Taz Wanted
- Tiger Woods PGA Tour 2002
- Esto es Fútbol 2002 (Platinum)

Y además... Vídeo-Demos y Extras de: Auto Modellista, Britney's Dance Beat, Commandos 2, Mundial FIFA 2002, Pac Man World 2, Spiderman: The Movie, Turok Evolution y Lara Croft Tomb Raider.



No te pierdas el fantástico DVD-Rom

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.

Vampire Night

Si quieres acabar con ellos, será mejor que te defiendas con una G-con™2.

Te lo decimos por tu propio bien. Ni los ajos, ni los crucifijos, ni la luz solar… A estos vampiros sólo se les puede matar de una manera: a tiro limpio. Y sinceramente, se lo tienen bien merecido. Por parásitos y chupasangres. Así que coge tu G-Con45™ o tu G-con™2 y extermina a todas las criaturas de ultra tumba que se han adueñado de este pueblo medieval. Si quieres un consejo, dispara sin piedad hasta que consigas acabar con el engendro de Nosferatu. Luego si aún así no te quedas tranquilo, puedes matarlo con una estaca. Quedas avisado.

G-con 2

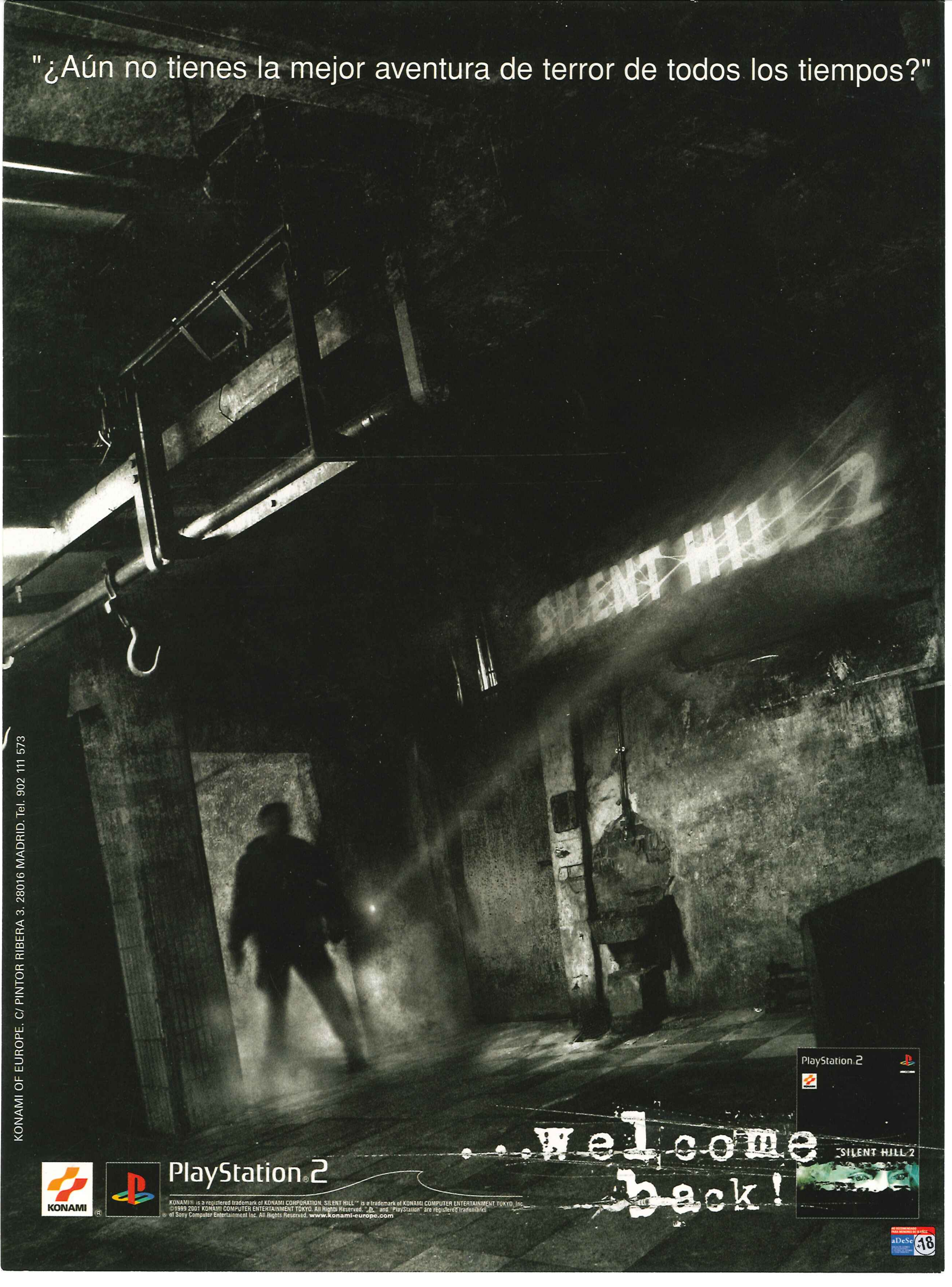
namco

PlayStation 2

EL OTRO LADO



es.playstation.com


"¿Aún no tienes la mejor aventura de terror de todos los tiempos?"
SILENT HILL 2
...welcome back!
PlayStation 2
SILENT HILL 2
KONAMI
PlayStation 2
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. SILENT HILL™ is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc.
©1999 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. www.konami-europe.com
KONAMI OF EUROPE. C/ PINTOR RIBERA 3. 28016 MADRID. Tel. 902 111 573
aDeSe 18